



**Ciberadicción y rendimiento académico en estudiantes de grado 11 de una institución  
educativa del Distrito Especial, Turístico y Cultural de Riohacha**

**Carlos A. Pereira Duran**

**20251726001**

**Lina P. Bernuy Baquero**

**20251720107**

**Universidad Antonio Nariño**

**Programa De Psicología**

**Facultad de Ciencias Sociales y Humanas**

**Riohacha – La Guajira, Colombia**

**2022**

**Ciberadicción y rendimiento académico en estudiantes de grado 11 de una institución educativa del Distrito Especial, Turístico y Cultural de Riohacha**

**Carlos Arturo Pereira**

**20251726001**

**Lina Paola Bernuy Baquero**

**20251720107**

**Proyecto de grado presentado como requisito parcial para optar al título de:  
Psicólogo**

**Director (a):**

**Mg. en Proyectos Educativos mediados por TIC, Edgar Guillermo Pulido**

**Mg. Nadia Villa**

**Grupo de Investigación: Escuela Sistema complejo, Línea de Investigación: Escuela un sistema complejo**

**Universidad Antonio Nariño**

**Programa de Psicología modalidad distancia**

**Facultad de Psicología**

**Riohacha, Colombia**

**2022**

**NOTA DE ACEPTACIÓN**

El trabajo de grado titulado  
Ciberadicción Y Rendimiento Académico En Estudiantes De Grado 11 Del Distrito Especial,  
Turístico Y Cultural De Riohacha– La Guajira Cumple con los  
requisitos para optar

Al título de Psicólogo.

Firma del Tutor

---

Firma del Tutor

---

Firma Jurado

---

Firma Jurado

---

Riohacha, mayo de 2022.

## CONTENIDO

<b>Introducción</b> .....	6
1. Planteamiento del problema .....	11
1.1 Antecedentes.....	12
1.1.1 <i>Antecedentes internacionales</i> .....	<b>¡Error! Marcador no definido.</b>
2. Objetivos .....	20
2.1 Objetivo General.....	20
2.2 Objetivos Específicos .....	20
3. Justificación.....	21
4. Marco teórico .....	24
4.1 <i>Definición del internet</i> .....	<b>¡Error! Marcador no definido.</b>
4.1.1 <i>Redes sociales</i> .....	<b>¡Error! Marcador no definido.</b>
4.2.1 <i>Clasificación de la adolescencia</i> .....	<b>¡Error! Marcador no definido.</b>
4.3 Definición de adicción.....	<b>¡Error! Marcador no definido.</b>
4.3.1 <i>Nomofobia</i> .....	<b>¡Error! Marcador no definido.</b>
4.3.2 <i>Adicción a internet</i> .....	<b>¡Error! Marcador no definido.</b>
4.3.3 <i>Definición del ciberadicto</i> .....	<b>¡Error! Marcador no definido.</b>
4.3.4 <i>Tipos de adicción a las TIC's</i> .....	28
4.4 <i>Secuencia evolutiva habitual de las adicciones conductuales</i> .....	<b>¡Error! Marcador no definido.</b>
4.5 Causas y consecuencias de la adicción a internet .....	30
4.6 Rendimiento académico.....	31
4.6.1 <i>Clasificación del rendimiento académico</i> .....	32

4.6.2 Clasificación de la ciberadicción en el rendimiento académico .....	32
4.7 Factores de riesgo de la ciberadicción .....	33
4.7.1 Factores personales .....	33
4.7.2 Factores familiares .....	33
4.7.3 Factores sociales.....	34
4.8 Factores de protección de la ciberadicción .....	34
4.8.1 Recursos personales.....	34
5. Marco contextual.....	41
6. Método.....	44
6.1 Tipo de investigación.....	44
6.2 Fuente de información .....	45
6.4. Instrumento.....	45
7. Procedimiento.....	<b>¡Error! Marcador no definido.</b>
8. Aspectos éticos .....	<b>¡Error! Marcador no definido.</b>
9. Referencias .....	12

## ***Dedicatoria***

*Primeramente, le damos las gracias a Dios por permitirnos emprender este camino y sueño profesional.*

*A nuestros padres y demás familiares por el apoyo recibido y por la motivación que día a día nos han brindado para culminar con éxito este proyecto personal.*

*Agradezco a mi compañero de fórmula, quien, con su ayuda y comprensión, logramos adaptarnos y apoyarnos en todos los momentos en los cuales transcurrimos en el desarrollo de este estudio.*

*Lina y Carlos...*

## *Agradecimientos*

Primeramente, agradecemos a la Universidad Antonio Nariño, por permitirnos ser parte de esta gran institución, por brindarnos la posibilidad de cumplir este sueño personal que fue hacernos unos profesionales en Psicología.

Igualmente, agradecemos a nuestros docentes quienes, con su amor, dedicación, esmero y cariño, nos encaminaron por el camino del conocimiento científico y nos impartieron sus mejores enseñanzas.

A nuestros compañeros de clases y semestre, quienes, con su apoyo y constante motivación, permitieron darnos moral y aliento en cada etapa que cruzábamos en el desarrollo de esta carrera profesional.

## Resumen

El propósito del presente estudio fue el análisis de los efectos de la ciberadicción y el rendimiento académico en estudiantes de grado 11° de la Institución Educativa Divina Pastora del Distrito Especial, Turístico y Cultural de Riohacha, Para ello, se midieron los tipos de ciberadicción en relación con el rendimiento académico de los estudiantes referenciados. El estudio correspondió a un diseño no experimental de alcance correlacional, transversal, con una muestra de 53 participantes. El análisis estadístico se realizó mediante el programa estadístico SPSS utilizando el coeficiente Rho de Sperman ya que los datos encontrados fueron anormales, hallándose como principales resultados una correlación negativa significativa media entre juegos online y rendimiento académico. Por la tanto, se concluye que en términos generales los estudiantes no se encuentran bajo efectos relevantes a la exposición de las tecnologías.

Palabras claves: Ciberadicción, rendimiento académico, internet, redes sociales, adicción, juegos online.



### **Abstract**

The purpose of this study was to analyze the effects of cyber addiction and academic performance in 11th grade students of the Divina Pastora Educational Institution of the Special, Tourist and Cultural District of Riohacha. For this, the types of cyber addiction were measured in relationship with the academic performance of the referenced students. The study corresponded to a non-experimental design with a cross-sectional correlational scope, with a sample of 55 participants. Statistical analysis was performed using the statistical program SPSS using the Spearman's Rho coefficient since the data found were abnormal, the main results being a significant negative correlation between online games and academic performance. Therefore, it is concluded that in general terms, students are not under effects relevant to the exposure of technologies.

**Keywords:** Cyber addiction, academic performance, internet, social networks, addiction, online games.

## Introducción

En la época moderna actual, los medios de comunicación han cambiado de manera significativa los hábitos, costumbres, las actitudes y comportamientos de las personas, particularmente en la población de niños y adolescentes, lo anterior, representa una situación problemática para las instituciones educativas, docentes, familiares y en particular para la sociedad en general, en este contexto, usar el internet con mayor frecuencia de lo normal causa una patología de salud pública conocida como ciberadicción que no es más que el uso en exceso de computadoras, celulares y televisión donde los jóvenes y niños emplean la mayor parte de su tiempo dejando de lado sus responsabilidades como estudiar, descansar y llevar una vida normal para su ciclo vital, lo que repercute de manera negativa en su rendimiento académico.

De acuerdo con lo señalado por López (2014) la ciberadicción puede distorsionar o cambiar los patrones de comportamientos, actitudes y hábitos de los niños y adolescentes lo que los lleva a asumir una personalidad totalmente diferente a su contexto real, en este sentido, se crea una falsa identidad caracterizada por la fantasía, la facilidad y una imaginación desenfocada de la realidad las cuales tienen su fuente de información en equipos electrónicos como lo son las computadoras, las tablets, los celulares y la televisión, lo anterior, genera una dependencia de querer invertir el mayor tiempo posible a la búsqueda de la satisfacción de sus necesidades de socializar con amigos a través de las redes sociales.

La ciberadicción es una disfuncionalidad comportamental de las personas donde poco a poco la virtualidad va ingresando en la cotidianidad de la población infantil y adolescentes de manera desmedida y desproporcionada, lo que debe prender las alarmas para realizar previsiones y diseñar e implementar estrategias que contribuyan a minimizar esta situación problemática que tiene sus raíces en el mal hábito del uso excesivo o desmedido del internet, lo que puede repercutir negativamente en el bienestar psicológico de los menores.

## **Planteamiento del problema**

### **Descripción del problema**

La era digital se caracteriza por un notable avance en los medios de comunicación, en donde el uso del internet ha transformado las formas de acceso a los sistemas de información lo que influye directamente en el comportamiento de la población infantil y los adolescentes, las TIC, se enfocan en el análisis, evolución y desarrollo de la informática mediante la utilización de hardware o software, en este contexto, la cibervirtualidad se utiliza para realizar tareas, comunicarse y una faceta relacionada con el ocio que incluye escuchar música, programas favoritos, videos de comedias, redes sociales, juegos electrónicos, videojuegos, en este sentido, el internet deja de ser una herramienta de consulta escolar para convertirse en una fuente de entretenimiento y diversión, en este contexto, los adolescentes y jóvenes se desligan de sus retos y desafíos académicos para dar rienda suelta al entretenimiento y diversión desenfocándolos de sus responsabilidades académicas por la adición o dependencia al uso inadecuado del internet, de este modo, cumplen a medias sus compromisos y actividades escolares.

En consecuencia, Colina (2008) manifiesta que, en la actualidad se dispone de diferentes aplicaciones educativas y en este contexto, Las (TIC) se representan como medios y no como fines. Lo anterior significa que, las herramientas, materiales y recursos digitales ayudan a construir y agregar valor a la enseñanza y a los procesos de enseñanza y aprendizaje.

De igual manera, es impresionante suponer que los alumnos estén involucrados en conductas de uso tecnológico y no se tenga un objetivo claro., que es hacer uso de esas herramientas como medio de educación.

En un artículo sobre, *La adicción a internet* (García del Castillo, 2017) menciona la realidad de lo que él llama "*adicciones tecnológicas*", se catalogan como adicciones las cuales pueden representar más tranquilas como por ejemplo la TV o activas como el uso de los equipos informáticos o Android.

Suárez et al., (2019) *La adicción a internet*, tiene conexión con el parte patológico del internet. Ya que resulta interesante de la cyberdependencia es su seguimiento, ya que en la actualidad hay un incremento de web que se utiliza para todo tipo de herramientas y objetivos en el cual forma parte de nuestro diario vivir, ya que se ha ido evolucionando la tecnológica, lo cual han surgido problemas de tipo adicción a nivel general de la tecnología involucrando todo tipo de personas sin importar su religión, edad, género o país.

### **Antecedentes**

Ruiz et al. (2019) efectuó una investigación en Madrid-España que llevaba por título "*patrones de uso, control parental y acceso a la información de los adolescentes en la red, estudio Realizado Con Menores entre los 13- 17 años*" la finalidad es conocer las hipótesis sobre el uso de las tecnologías enfocado a redes sociales y servicios de mensajería de los jóvenes de madrid y que de acuerdo con el resultado, que los adolescentes de todas las edades revelan estar al día de las noticias de actualidad a través de los diálogos familiares, en el colegio y de la televisión.

Montoro et al., (2016) realizaron un estudio "*evaluativo del impacto de las nuevas tecnologías en la juventud y adolescencia en la provincia de Granada-España*", este estudio se realizó con 30 adoslescentes, entre edades de 12 y 16 años de Instituciones públicas y el objetivo de verificar los factores que ha habido con las TIC, en la juventud, consiguiendo los siguientes resultados: Los 33, 3% adoslescentes ostentan un abuso de las plataformas digitales que permiten dar lugar a la adicción u otras causas; el 66,7% no muestran conductas graves, pero sí se requiere

de un cambio y requiere de cuidado de los riesgos que involucra el excesivo de estas plataformas digitales durante su crecimiento.

Rivas y Povedano (2020), y su estudio “*Virtual Social Network Dependence and School Climate in Dating Violence in Adolescence*” se llevó a cabo con una muestra de por 919 estudiantes de la Comunidad Autónoma de Andalucía (52.4% en chicas) entre las edades del 15 - 18 años, como resultado se detectó que la D.R.S.V ( Dependencia de redes sociales virtuales), el ambiente académico y la violencia entre parejas online y entre los adolescentes, se logró destacar que el porcentaje del 91.2% con la muestra de un -838 de la población, de pareja online y el grupo al 8.8% de los eventos -81 personas que representaron un aumento de violencia de parejas online. En el grupo 1 un 44.5% (409 casos) son hombres y un 46.7% (429 casos) son mujeres, siendo esta diferencia significativa ( $\chi^2 = 16.35$ ; g.l. = 1;  $p < .000$ ). En el grupo 2 un 34.6% de los hombres (28 casos) practicaron violencia virtual frente a un 65.4% de las mujeres (53 casos). De esta investigación se puede subrayar la relevancia de la sujeción a las rrssvv y del area educativo para los hombres y mujeres en afinidad con el atropello derivado en este campo.

Lo que refleja el clima escolar, por lo anterior, se somete en esta dependencia y con el comportamiento violento en los asuntos de pareja, un tema muy difícil, por sus durante el desarrollo de su vida

Un grupo de profesores, evaluaron “*los riesgos de los adolescentes en internet: los menores como actores y víctimas de los peligros de Internet*”, participaron y analizaron los riesgos en el ciberespacio. Este estudio obtuvo como objetivo describir los riesgos que se enfrentaron los jóvenes al mundo del internet, la muestra estuvo organizada por adolescentes entre (12 a 17 años). El cual, es una figura que exige de una prolongación modernización semejante a la ineludible inspección seguido de los usos online. Este estudio logró un resultado de un cuestionario auto aplicado las siguientes cifras: el 21.7% de jóvenes pretenden rápidamente páginas con temas eróticos detallado,

un 5.7% lo hace muestra dificultad y lo demas, algunas veces; los varones entre 15 y 17 años componen cambian su identidad para acceder a las plataformas.

(Echeverría, 2013) ejecuto una investigación en Quetzaltenango-Guatemala, que llevaba por título “*adicción A Redes Sociales En Jóvenes (Estudio Realizado Con Jóvenes De 14-16 Años Del Colegio Liceo San Luis De Quetzaltenango)*” el propósito fue instaurar el grado de A.R.S ( Adicción a las redes Sociales) que manifiestan la población, con una investigación descriptiva y con una muestra 88 de la población, del ARS (Adicción a las Redes sociales); el instrumento que se utilizó está conformado por 12 ítems de Likert, el cual analiza el comportamiento de la población y guiado en la teoría de la A.R.S, se logra diagnosticar esta clase de adicción.

Gavilanes y Margarita (2015) llevaron a cabo una investigación en Ambato-Ecuador que tiene como nombre: “*adicción A Las Redes Sociales Y Su Relación Con La Adaptación Conductual En Los Adolescentes*”, la finalidad fue hayas el problema del nivel de dominio de las R.S entre los catorce y dieciséis años que estudian en diferentes escuelas de la ciudad de Ambato de ecuador , lo cual tuvo en enfoque cualitativo y cuantitativo, se realizó un trabajo de campo y un análisis de datos cuantificables psicométrica. Con un alcance descriptivo, explicativo y correlacional de diseño transversal. La población fue de 218 jóvenes entre los 12 a 15 años. Se determina de una manera de adicción a las redes sociales lo cual está contemplada hacia un aumento de la patología.

(TIPANTUÑA CAIZA, 2013) ejecuto una investigación en Ecuador llamada: *adicción a internet y sus consecuencias en adolescentes de la ciudad de Quito*, un estudio analítico de tipo trasversa, la finalidad es establecer la A.I. con el resultado académico, en los ámbitos Social y familiar entre la población que están cursando 8 grado de bachiller del distrito Metropolitano de Quito. Este trabajo fue analítico y transversal que se escogió con una población de jóvenes como método se utilizó un investigacion analítico de tipo transversal, se trabajó con una población de tres instituciones del Distrito Metropolitano de Quito con una población de total 1de 2656 participantes.

Ambas estuvieron escogidas por utilidad ya que por su estudio se intentó incorporar a varios colegios públicas, privadas y municipales ubicadas en el norte, sur y centro del Distrito Metropolitano de Quito, que estuvieran organizada estudiantes de ambos sexos, exclusivamente de los grades de 9, 10 y 11°. Se utilizó el test de Adicción a Internet de donde se consiguieron variables cualitativas, donde se plasmó una observación descriptiva. Al igual se obtuvo resultados en el conjunto del grupo estudiado, es así como, 80 alumnos que pertenece al 52.98% indican que se conectan a menudo, y que 3(1.99%) responden muy rara vez. En cuanto a instrumento de acceso a internet, 37(24.5%) los estudiantes usan computador en casa, seguido de 20 (13.2%) que usan el computador en casa. Por otro lado, indican que les gusta conectarse en casa 72 (47.68%), los demas manifiestan que les gusta conectarse en lugares distintos (10.6%), como otros indican que se conectan en cualquier parte (10-6. 62%).

Los jóvenes en proceso de aprendizaje 106 (70.19%) se conectan consecutivamente durante la semana y 45(29.8%) lo efectúa menos de 5 horas por semana. y el Facebook es la red que más utilizan con 25(16.56%) participantes hacen de su uso, luego sigue el chat y Facebook con un 22(14.57%) de ellos y por último chat, correo y Facebook en 21(13.91%) 5.1.2. Nacionales.

Por otra parte, en encuestas realizadas en Colombia, (Jodar, 2020), en la asociación de María Villa, y con la ayuda de la Universidad EAFIT, realizaron un estudio que deja con seguridad el estado actual de la relación que tienen los colombianos tienen con las tecnologías de la información y la comunicación – TIC e Internet. Inicialmente, se recopilan informaciones precisas y sobre la utilización de Internet recolectados ciertas ciudades de Colombia.

Por otra parte, en encuestas realizadas en Colombia, (Jodar, 2020), en la asociación de María Villa, y con la ayuda de la Universidad EAFIT, realizaron un estudio que deja en evidencia el estado actual de la relación que tienen los colombianos con las tecnologías de la información y la comunicación – TIC e Internet. Por primera vez, se recopilan datos precisos y contundentes sobre el uso de Internet recolectados en las ciudades de Bogotá, Medellín, Cali, Barranquilla, Pereira, Cartagena y Manizales. Se determina que la A.I se detecta como un mayor grado y el estudio como el nivel alto de pertinencia.

En ese mismo orden de ideas, sus resultados sobre la conducta de los adolescentes, adolescentes, fortalezcan sus estrategias, que desean presentar con el uso adecuado de las TIC. La encuesta, en la que intervinieron expertos, participaron filósofos, educadores, diseñadores, ingenieros, comunicadores, sociólogos, politólogos y profesionales de la salud, entre otros, en tres periodos de aproximadamente 13 meses. La primera fase fue el: estudio de cinco meses, durante el cual recolectaron todo el informe las cuales se presentan de esta manera:

1. Un estudio de toda la investigación llevando como base todos los artículos no más de diez años de antigüedad. Y se analiza todas las líneas de este trabajo.
  
2. Se estudia los artículos pertinentes científicos más recomendados e importantes.
  
3. Implementar los instrumentos a los cuatrocientos treinta y seis jóvenes.

En la otra sesión los investigadores utilizaron doce grupos y 4 exámenes vivos que expresaron los adolescentes, y se obtuvo de la academia para hallar puntos de coexistencia. Este proceso demoró 4 meses, se realizó un diseño de la estrategia

En el siguiente proceso se tardó un periodo de cuatro meses aproximadamente con una estrategia de R.S.E. de Tigo-Una única, debido a las 240 estrategias de 71 de entidades de



comunicaciones, empresas que se dedicaron a analizar y no hallaron resultados de la misma información.

Los elementos utilizados en esta metodología, se tuvieron en cuenta las hipótesis de cada uno de ellos miembros que realizó las encuestas: quienes estuvieron involucrados niños y jóvenes adultos y adultos mayores y los mismos empleados de la empresa Tigo y Une. Se logró determinar que este estudio hubo muchas percepciones desde cada uno de su punto de vista sobre los elementos, ventajas y desventajas que tiene el uso del internet.

Los primeros resultados se centran en el hecho de que vivimos en un contexto que encierra las alarmas sociales sobre los retos que presenta el uso de diversas plataformas, en los jóvenes, pero no indican cómo abordar la raíz de estos problemas. Por eso la estrategia de RSE prioriza la usabilidad de internet de una forma responsable e innovadora, reconocemos que el involucramiento de docentes, padres, amigos, niños y jóvenes, en el uso de la tecnología es indispensable para lograr disminuir sus riesgos y acceder a las plataformas de una forma segura.

Torres y Milena (2018), realizaron una investigación en la que destacaron lo importante que es diferenciar los obstáculos que se podrían presentar en la A.I de una muestra de 126 participantes con diferentes géneros, de 14 y 17 años de edad, del grado décimo del año 2018, de la Ins. Edu. Diego Echavarría Misas. Los ganadores fueron jóvenes que se realizó los ejercicios y fueron analizados en cuanto al uso del internet. Como resultado se podría representar la adicción que podría detener al entrar a una plataforma dependiendo su nivel de inteligencia o de su rendimiento.

Esta investigación trató de dar a conocer a los lectores como a los demás que actualmente la adicción a redes sociales virtuales es un fenómeno que cada vez desarrollarse, un alto nivel en jóvenes, porque es un tema fácil y más accesible para sus emociones y percepciones. El segundo es de interés investigativo, el cual reveló modelos que podrían tener fallas comunes en factores que podrían indicar adicción, en este caso la red social virtual, revelando esto con información credencial de los resultados entregados el cuestionario aplicado; activar una alerta para

tratar esta adicción como un fenómeno, que podría estar afectando todos los círculos y conductas en el ser humano, entre ellas. el comportamiento, la escuela y dominios laborales.

Quintero .), hizo un estudio, en la ciudad de Manizales- Colombia que tiene como nombre: *nuevas tecnologías, nuevas enfermedades en los entornos educativos, de enfoque cuantitativo* tiene como objeto establecer la relación entre las enfermedades de la inconformidad, utiliza la tecnología, aprendizajes y métodos didáctico para evitar problemas en la salud de los jóvenes, a través de un estudio cualitativo profundo a través de periodos etnográficos, en colegios públicos de la ciudad de Manizales (Colombia).

El almacenamiento y observación de la información se hizo mediante fichas de observacionales, entrevistas a docentes y coordinadores de las salas: El resultado es: que los nuevos problemas de salud, son procedentes del uso indebido de las TIC, provocado por el mundo virtual, ya que genera inquietudes en el proceso didáctico y en las instituciones.

No obstante, las TIC ofrecen nuevos métodos de aprendizajes, a la vanguardia para los jóvenes, cada vez más socializados con el ciberespacio, encuentran que los estudiantes están en riesgos de emprender prácticas de diferentes orígenes y otras culturas que afectan su salud y rendimiento escolar. con esto en mente, instituciones están desarrollando estrategias de educación en información con fines de prevención a través de talleres, proyectos y materiales didácticos. Se dice que, aunque la tecnología ha tenido grandes impresiones, van aumentando los problemas de salud y contribuyen de manera valiosa en la excelencia que ofrece la tecnología, pero también a los perjuicios que ha ocasionado a la salud por el mal uso, sus consecuencias para los logros escolares. Alarmante porque los esfuerzos educativos de administradores y padres no son lo suficientemente.

Dentro de las aulas de clase se pudo analizar los inconvenientes que se presentaron en la parte interdisciplinarios, ya que cada vez el riesgo de que se genere nuevos estados de salud y se genere un estado de alerta para toda la población estudiantil.

realizaron un estudio en la ciudad de Bucaramanga-Colombia titulada “*influencia de las redes sociales de internet en el rendimiento académico del área de informática en los estudiantes de los grados 8° y 9° del instituto promoción social del norte de Bucaramanga*”, con unas instrucciones teniendo esta investigación exploratorio y descriptivo, ya que tiene como finalidad esta investigación cual fue el causal efecto entre las redes sociales y el rendimiento académico solo en el área de los grado octavo y noveno grado del instituto promoción social de norte de Bucaramanga.

Los resultados de este estudio fueron de 100% estudiantes encuestados revelaron que en un 40,4% efectuaban solo ingresaban a mirar sus redes una vez por día, el 23,4% manifestaron que solo entraban 1 vez por día, el 10,6% indicaban que lo hacen consecutivamente entre semanas, además un 6,4% enunciaron que hacían su entrada a la red de mayor gusto una vez a la semana y un 19,1% dicen que ocasionalmente lo visitan para consultar sus redes sociales de preferencia. La encuesta encontró que los estudiantes mostraron un interés constante en sus cuentas de redes sociales, ya sea más de una vez en el día o durante la semana, pasaron constantemente horas mirando publicaciones, anuncios y eventos más recientes.

Este tipo de adicción, según Goyes (2015), puede obstaculizar en las tareas que una persona cumple diariamente, esencialmente los estudiantes, por este motivo se esboza ciertos interrogantes, el cual, uno de esos será abordado en esta investigación.

En congruencia con lo anterior, en la Institución Educativa Divina Pastora del Distrito Especial, Turístico Y Cultural De Riohacha, se ha venido evidenciando en los estudiantes del grado 11 un excesivo uso de aparatos tecnológicos como lo son celulares, tabletas y computadores, siendo

el celular el de mayor preferencia de los adolescentes; en conversación con ( Coordinador académico, DR. Edwin M comunicación personal octubre de 2021) donde expresó que los estudiantes muestran una baja del rendimiento académico infiriendo que es debido al uso excesivo del celular en horarios de clase y por fuera de ella.

Después de analizar la problemática anteriormente descrita se hace necesario formularse un interrogante: ¿Cuál es la afectación de la ciberadicción en el rendimiento académico en los estudiantes de grado 11 de una institución educativa del Distrito Especial, Turístico Y Cultural De Riohacha?

## **Objetivos**

### **Objetivo General**

Analizar los efectos de la ciberadicción y el rendimiento académico en estudiantes de grado 11° de una institución educativa del Distrito Especial, Turístico Y Cultural De Riohacha

### **Objetivos Específicos**

Identificar los tipos de ciberadicción en estudiantes de grado 11° de la Institución Educativa Divina Pastora Del Distrito Especial, Turístico Y Cultural De Riohacha

Identificar los signos de la ciberadicción en estudiantes del grado 11 de la Institución Educativa Divina Pastora Del Distrito Especial, Turístico Y Cultural De Riohacha– La Guajira.

Describir el rendimiento académico en estudiantes de grado 11 de la Institución Educativa Divina Pastora del Distrito Especial, Turístico Y Cultural De Riohacha– La Guajira.

Determinar la relación entre la Ciberadicción y el rendimiento académico en los estudiantes de grado 11 de la Institución Educativa Divina Pastora Del Distrito Especial, Turístico Y Cultural De Riohacha– La Guajira.

### **Justificación**

En la actualidad, con el indebido surgimiento de las TIC, las cuales se han convertido en una herramienta fácil para desarrollar tareas desde la comodidad de nuestra casa. algunas veces no nos permiten la interacción con personas, como otras tratan de ocultar su identidad, otros lo usan como medio de autoexpresión expresión para buscar sentirse mejor apoyados y aportando sentimientos de libertad.

por lo tanto, en los últimos años, sean puesto de relieve los efectos negativos asociados al uso del internet, lo que ha llevado a diferentes investigaciones a sugerir la presencia del Transtornos de adicción al internet que se equipar a problemas que cursan con otras conductas adictivas efectos negativos concernientes , lo que ha ocasionado es que algunos autores a determinar la presencia de un desorden de adicciones, equivalente a los problemas que van surgiendo por el uso inadecuado de las plataformas digitales.

Este trabajo de investigación busca analizar los efectos de la C.R.A en estudiantes de grado 11 de la Institución Educativa Divina Pastora de la ciudad de Riohacha. Realizar esta pesquisa es ventajosa para que los padres de familia, docentes y autoridad educativa puedan emplear o tomar acciones oportunas que permitan de forma íntegra logro significativo en los estudiantes. Por lo tanto, es muy significativo y relevante poder emprender esta investigación debido a que es un factor preciso para conocer y evidenciar el estado actual de los estudiantes de la institución.

Dentro del plano académico, esta investigación es apreciable porque permite la formación investigativa dentro del contexto profesional de la psicología en los procesos de investigaciones cuantitativas, además de consolidar conocimientos en los procesos de comportamientos psicosociales de los estudiantes de grado 11 y padres de familia que se ven afectados por esta problemática, el objetivo es poner en práctica las habilidades profesionales como futuro psicólogo, para buscar medidas a diversos problemas que se presentan en la sociedad, por ende, se debe estar prevenidos y preparados para resolverlos.

La adicción a internet debe ser reconocida como un Transtornos Mental, se convertirá en la causa legal de la licencia por enfermedad o causará disputas legales. Los consumidores en línea pueden volverse adictos a presentar rasgos como introversión, timidez, fobia social y baja autoestima, etc., estaba claro evidencia de un problema grave de salud mental para cada uno de las personas involucradas, incluyendo que afectan a aseres queridos y otros seres queridos relevantes.

En la actualidad el uso indebido a las TIC, es tema de estudios a nivel mundial, debido a su relevancia para salud pública, debido a su mayor prevalencia, y porque ha aparecido como un escenario social y clínico y que requiere mayor atención. Por lo tanto, la investigación que se intenta realizar es apreciable, ya que los jóvenes son quienes más usan estas tecnologías conviven a diario con ellas y forman parte de sus roles social y son ellas las que los integran a la sociedad.

Según una investigación realizada por la Fundación Pfizer (2009), el 98% de los jóvenes hispanos de 11 a 20 años son consumidores de internet. en esta opción, 7 de cada 10 reportan que 7 personas acceden a internet por un periodo diario de al menos 1.5 horas acceder a la red por un

tiempo diario de, al menos 1,5 horas, pero sólo una minoría alrededor (en torno al 3% o al 6%) usa internet en exceso, por lo tanto, es un hecho evidente que el nivel de uso de nuevas tecnologías es alto entre los adolescentes y adultos jóvenes del (PDA 2016)

Al considerar factores relacionados con el resultado de aprendizaje y el uso y abuso de internet que puede entenderse en términos de teoría educativa y uso y abuso de internet que, se debe de trabajar para poder concretar los resultados que podrían ser modificadas por personas ajenas de la misma institución. Esta investigación es un paso más viable si vamos a encontrar una manera de encontrar soluciones con decisiones con estrategias que ayuden a tener cambios de manera individual y grupal en las instituciones que ayuden a tener una efectividad razonables y deseados.

En cuanto al orden metodológico, esta investigación se justifica entorno a su desarrollo debido a la contribución que realiza a los investigadores en dicho contexto con las orientaciones necesarias acerca de los modelos y teorías desde la psicología, que se pueda emprender estudios relacionados con este tipo de problemática, así como referencias respectivas sobre el uso de los instrumentos más convenientes para la medición, con objetividad necesaria de las variables que son tratadas en la obtención de resultados, permitiendo de ese modo, el análisis de las dimensiones e indicadores relacionados con la temática a investigar, constituyéndose a su vez en referencias de consulta para futuras investigaciones.

Así mismo, esta investigación está conformada dentro de un sistema de Escuela sistema complejo de la facultad de psicología y a la línea de investigación Escuela un sistema complejo, tiene la responsabilidad de representar opciones de opiniones que ayuden a implementar una construcción de modelos académicos pedagógicos, ya que este modelo se basaría en los sistemas de confiabilidad de la región y del país.

### Marco teórico

El Internet permite conectar miles de millones de computadoras en todo el planeta para intercambiar información. Su nombre se deriva de la combinación de dos palabras en inglés: *International Network*. El internet el internet floreció a principios de la década de 1990, especialmente en 1991 cuando el británico Sir Tim BernersLee, Tim Berners-Lee crea la World Wide Web. La innovación de la GUI permite que los contenidos sean más accesibles, así mismo, el hipertexto porque permite interrelacionar en fracción de segundos amplios volúmenes de contenidos digitales en tiempo real.

En la actualidad, el internet tiene unas investigaciones con un mayor flujo de tecnologías porque es un enlace de interconexión entre los equipos tecnológicos, Crovi (2006), citado por Suárez Cárdenas et al., (2019), de este modo, incluye acciones como almacenar, transmitir y poder acceder a grandes cantidades de datos que incluyen imágenes, textos, animaciones y sonidos, es decir, todo lo relacionado con la multimedia. Como lo indica Castells (2001), la combinación de contenidos digitales presenta una mayor tendencia a servir como medio de comunicación porque permite la interacción social en el ciberespacio y la virtualidad en tiempo real.

Otra de los aportes más importantes del internet es su amplia fortaleza para acumular grandes cantidades de comunidades virtuales, definidas como un conjunto de personas que interactúan a través de las redes sociales para movilizar e intercambiar contenidos digitales que representan sus intereses y aficiones comunes, todo lo anterior, potencia un desarrollo notable cristalizado en la Web 2.0, comúnmente conocida como redes sociales.

En palabras de Suárez et al., (2019) manifiesta que, las redes sociales involucran un conjunto finito de personas, comunidades, empresas o sociedades en general interactuando en lo que se conoce como la aldea global virtualizada.



Así mismo, (Aguirre, 2014), señala que, las redes sociales reúnen conjuntos finitos de personas, empresas e instituciones , comunidades y sociedades globalizadas, entre otros, vinculados a través de la interacción social. (p. 7), en este contexto, Dabas (2002) manifiesta que, las redes sociales comprenden un proceso interrelacionado con visión de tiempo prolongado, en este sentido, influye en aspectos individuales y colectivos, lo anterior se relaciona con variables sincrónicas o asincrónicas que funcionan como sistemas abiertos, que involucran una estructura jerarquizada de acciones que promueven las interacciones con enfoque largoplacista que ayudan a construir nuevos tejidos sociales.

(Márquez, 2015), señala que, estas conductas pueden ser tan influyentes y deleitables hasta el punto de llegar a convertirse en adictivas.

Varios autores plantean la Nomofobia, entre ellos Suárez Cárdenas et al., (2019) referencia que, el fácil acceso a internet por medio dispositivo Android, constituye un amplio beneficio pero al mismo tiempo puede repercutir negativamente en ciberadicción. Félix, Mena, Ostos y Acosta (2017) manifiesta que, tener un uso prolongado de los celulares inteligentes puede generar adicción comúnmente conocida como nomofobia, que no es más que el sentir miedo a tener al lado un Smart Phone para interactuar socialmente a través de la Web 2.0.

Esta amplia problemática derivada del uso de dispositivos inteligentes constituye una de las mayores desventajas del internet, no obstante, también existen unas ventajas y es que por medio de las redes sociales como WhatsApp, Facebook, Twitter e Instagram los estudiantes pueden realizar algunas tareas e intercambiar información que complementan sus estudios y compartir fotografías de sus tiempos de ocio, entretenimiento o vacaciones. Uno de los notables avances del internet lo representan las plataformas virtuales que son una importante herramienta digital en el campo de la educación.

## **Ciberadicción**

La adicción a internet involucra comportamientos desenfrenados que producen adicción psicológica (en este caso, se vuelven adicto a todas esas aplicación del mundo digital y tecnológico, ,son aspectos que en los medios electrónicos pueden crear dependencia psicológica, pérdida de control y desenfoco de la realidad cotidiana.(Prueba, 2018).

Así mismo, Young, citado por (Suárez Cárdenas et al., 2019) indica que:

La adicción a internet quebranta las normas sociales y puede influir en aspectos conductuales, en procesos de enseñanza – aprendizaje y en lo fisiológico, lo que puede desenfocar de objetivos familiares, personales al igual que en el campo laboral.

Según (Tareas, 2012) manifiesta que adicción envuelve tomar drogas y el abuso de sustancias Psico activas. En este contexto, (Echeburúa & de Corral, 2018) señalan que, la ciberadicción se relaciona redes sociales, compras excesivas, red de páginas y plataformas entre otras aplicación digitales a las cuales le dan el uso inadecuado y desmedido del Internet.

Ahora bien, Morahan y Schumacher, citado por (Suárez Cárdenas et al., 2019) señalan que:

El internet puede tener consecuencias negativas en la población infantil y adolescente porque los lleva a la impulsividad, la experimentación y la desinformación que los hace propensos a problemas de ciberadicción.

Es por eso que los jóvenes se involucran en un grupo asequible, aumentar adicciones en lasadas con internet y plataformas digitales, debido a los avances tecnológicos y sociales en los que primeramente los jóvenes en esta nueva era se topan con mas intensidad sin la plena supervisión de sus padres.

Según Navarro (2001), citado por,(Echeburúa & de Corral, 2018) en esta era el mundo digital está generando nuevas formas de llegar a estas ciberadicciones, conllevando a nuevos desafíos en el área de la psicológico, que están desencadenando una serie de diagnóstico que están plasmadas a la adicción de la tecnología, como lo son de estar conectado todo el día generando ansiedad, irritabilidad por estar inmerso a lo sucede en su mundo digital, desatendiendo su parte escolar, laboral, social.

Al largo del tiempo, el uso del internet se ha manifestado en todos los medios siendo tan conocido y ser tan importante en esta sociedad, que de tanta manipulación de su uso se ha generado una ciberadicción. EL psiquiatra estadounidense a Iván Goldberg, es quien se le conoce como el fundador de la palabra *Adicción a Internet* Enel año 1995, por tener a un ser humano con el uso compulsivo y patológico de internet (Navarro- & Rueda, 2007)

Por otro lado, para Griffiths (1998), toda conducta que este dentro de estos márgenes se catalogara como un adicto: que provocara múltiples factores generando así diagnósticos psicológicos dentro de un plano de la ciberadicción de internet.

La falta de poder descansar y de dormir genera una incompetencia del ciberadicto a tener que desconectarse del internet, permitiendo a estar desvelado por mucho tiempo del día y de la noche, en el que se estaría afectado con problemas de salud tanto físico como mental.

Esta adicción conlleva a unos factores de niveles psicológicos bajos, ocasiona un aumento en su conducta, en su personalidad, cambios en el desempeño, pensamientos ilógicos y perdido en el tiempo, espacio etc.

La realidad del mundo digital es que está generando muchos cambios en la humanidad, pero hay que resaltar que es una necesidad utilizar estos tipos de herramientas ya que trae mucho beneficios y también grandes consecuencias como convirtiéndose en ciberadictos, lo cual los hace

vulnerables a un entorno social. Los factores por seguir investigando sus demás consecuencias hay que tener en cuenta que de cada persona y conducta viven en mundo virtual diferente que son libres de hacer y deshacer sin ningún protocolo o pasos a seguir en el mundo virtual. .Echeburúa & de Corral, (2018)

Según, Basile (2006), una persona adicta al internet que haya tenido un recorrido a lo largo de su vida en la que utilizo el internet, se representa como acorde a sus interacciones provocando una serie de emociones, generando un cambio de conducta al utilizar demasiado el internet.

### **Tipos de adicción a las Tics**

Según Neurosalus (2017) plantea que la palabra correcta es *addicere* que significa como siervo para que explique la adicción del mundo tecnológico en este siglo actual, por eso es importante resaltar los diferentes tipos de adicción:

**Adicción computacional**, hace referencia a todas clases de juegos online, sacando los juegos de apuestas de casino.

**Sobrecarga de información:** alteración en distintas situaciones de conectividad, realizando varias tareas a la vez.

Compulsiones en red (malgastando todo su dinero en juegos del casino y paginas de ventas virtual.

**Adicción ciber-sexual:** permiso a paginas para adultos sin restricción alguna, convirtiéndose en una adicción compartiendo, descargando contenido sexual.

Griffiths (1998) ) El aspecto de lo que hoy conocemos y llamamos ciberadicción que se establece como manifestaciones sin software, incluyen todo lo que tiene que ver con el ser humano y tecnología, lo cual pueden ser calmadas en ese sentido de la adicción como lo es la la generación de la tecnología de múltiples equipos tecnológicos como la tv, Modem que se pueden ver como algo

insignificante pero a su vez generan procesos psicológicos y psiquiátricos si no se detecta a tiempo, convirtiéndose en adicción.

Ciberbullying y Ciberadicción (2019), hace referencia que estas adicciones ocasionan diferentes aspectos:

**Nivel de adicción a internet:** se manifiesta cuando se establece un aumento excesivo y descontrol total , en las que se manifiestan diferentes estilos de enfermedades psicológicas, ante la restricción de conectarse en alguna herramienta tecnológica con servicio de internet.(Echeburúa & de Corral, 2018)

**Adicción a redes sociales:** manifiestan carencia en el autocontrol de utilizar sus medios tecnológicos , en las que hay presencia de descontrol al momento de utilizar estos medios tecnológicos y no tener esa autonomía de detener su uso.(Calvet, 2017)

**Adicción a juegos online:** Es un trastorno mental, que lleva al uso abusivo, excesivo, compulsivo, incontrolado de los juegos online con los medios tecnológicos.(Cordellat, 2019)

**Adicción a internet:** Dentro de este apartado podemos localizar la adicción al sexo online, a las compras, a las redes sociales, a los blogs, a los chats y a las subastas online, entre otras (Brenner, 1997).

**Adicción al teléfono móvil:** Se utiliza el teléfono móvil para acceder a internet y a las redes sociales a todas horas (Brenner, 1997).

**Adicción al ordenador:** Esta adicción además de abarcar la ciberadicción a través del uso del ordenador, incluye el uso de este instrumento en general de forma incontrolada (Brenner, 1997).

**Cibersexo:** Está relacionado a la búsqueda de placer, usando la interactividad de internet o como un conjunto de fantasías eróticas utilizando al internet como un intermediario. Esto puede ser desde buscar fotos pornográficas en la web, crear un clima favorable en el lugar

donde está el ordenador, entrar a canales de conversación y hasta comenzar una charla de contenido netamente sexual y masturbarse (Brenner, 1997)

**Ciber compulsión:** Permite el uso de la tecnología dándole vitalidad al acceso a no tener limitaciones y satisface sus necesidades, generando en sí , el tiempo y espacio , permitiendo que el adicto generen esos cambios de pasión por su uso al entrar en esta adicción. (Brenner, 1997).

**Ciber-relación:** Tiene que ver con el establecimiento de amistades virtuales, favorecidas por el anonimato a la hora de relacionarse; son individuos con poco existo social en la vida (Brenner, 1997).

Martínez, (2012) Este Autor como lo es Young y Davis plantean que la adicción a internet tiene un Modelo psicológico Cognitivo Conductual, que conllevan a tener modelos que proponen que el exceso de internet conlleva que allá personas que manifiesten una afectación psicológica

### ***Causas y consecuencias de la adicción a internet***

Según Boronat (2008), Estos factores en esta adicción suministran ese acceso a proteger esa afectación en su actitud y comportamiento en su nivel de adicción. se puede determinar que esta adicción puede desencadenar un sin número de caminos que conlleven a otro espacio de tiempo hasta el punto de no ver la realidad del mundo en el que en ese momento esta.

Se puede determinar que:

Para lograr que una persona que este sola pueda esta cómoda en el lugar dónde su única compañía es a través de sus juegos, videos, imágenes sin tener la necesidad de tener de tener contacto directo o virtual con otras personas.

Búsqueda de interacción social (p.1). Los resultados de la adicción tienen factores que conllevan a un bajo nivel de desempeño y rendimiento laboral ya académico, aumento en la conducta negativa.

**Consecuencias fisiológicas:** Es normal que se presenten factores que conlleven a una mala alimentación y desorden en los horarios de sus obligaciones personales, familiares, laborales y académicos por consecuencia a la adicción.

**Consecuencias psicosociales:** se pueden presentar alteraciones y cambios en la conducta en los momentos de retener o disminuir el uso excesivo del internet, generando un mal ambiente en el lugar donde se encuentre.

**Consecuencias profesionales:** lo más propenso y significativo que puede verse afectado sería en las actividades laborales y académicas y desatención en las obligaciones por consecuencia adictiva del internet.

**Consecuencias psicológicas:** Es normal de estos síntomas aparezcan como son el estado bajo de las emociones, estrés, ansiedad que son consecuencia que se derivan por un desorden al internet.

García del Castillo (2017), Señala de un indicador puntuales del tema de la ciberadicción, ya que se la ha dado un uso inapropiado de sus definiciones, en la que cualquier comportamiento adictivo puede verse inmerso en una adicción, tendríamos que determinar hasta donde podría llegar la adicción.

García del Castillo (2017) Señala que estas conductas de estas adicciones siguen siendo materias de investigación ya que seguirán siendo son un problema en los controles de conducta e impulso que genera estas adicciones.

Por otro lado, Brugal et al., (2006) estas adicciones estarán en tema de estudio de los factores y características más significativas, lo cual han sido aceptadas como adicciones cognitivas.

### **Rendimiento académico**

Sánchez y Zambrano (2020) Es la capacidad de medir su nivel de aprendizaje de todo lo que le han enseñado y aprendido durante su formación académica y su proceso de formación de los estudiantes en el que el estudiante es capaz de exponer y poner en práctica su conocimiento en diferentes eventos

Este proceso de enseñanza hace que se convierta en una herramienta útil en el proceso académico. El rendimiento se puede categorizar como bajo y alto dependiente el nivel que tenga, ya que el conocimiento puede representar y obtener múltiples ventajas y habilidades para su proceso de vida.

#### ***Clasificación del rendimiento académico***

(Sánchez Palacios & Zambrano Vera, 2020) realizan la categorización de las diferentes características que tiene el rendimiento escolar siendo:

**Rendimiento suficiente:** El alumno alcanza los propósitos suficientes durante el proceso de aprendizaje.

**Rendimiento insuficiente:** Cuando el alumno no alcanza sus objetivos propuestos durante su proceso

**Rendimiento satisfactorio:** Cuando el estudiante mantiene cumplidos los objetivos y propósitos alcanzando ni máximo nivel durante su proceso.

#### **Clasificación de la ciberadicción en el rendimiento académico**

(Sánchez Palacios & Zambrano Vera, 2020) proponen la clasificación de la ciberadicción en el rendimiento académico

**Rendimiento insatisfactorio:** El estudiante no logra el nivel más mínimo en cuanto a su capacidad de desarrollo que debería tener.

**Rendimiento objetivo:** Se presentan herramientas para realizar los exámenes para poder clasificar y poder calcular su rendimiento y su alcance que como alumno tiene.



**Rendimiento subjetivo:** Tiene en cuenta la consideración del docente sobre el estudiante dentro de su proceso académico.

**Rendimiento individual:** Cuando el estudiante expresa su nivel de conocimiento en cualesquiera espacios, dando a conocer su inteligencia, habilidades, actitud y el docente toma decisiones dentro del contexto escolar.

Dentro del mismo hay dos subtipos:

**Rendimiento general:** Cuando el alumno está en el colegio y se reflejando su comportamiento y por los conocimientos ya adquiridos.

**Rendimiento específico:** Se da a conocer el ambiente y las estrategias en el entorno familiar, quien categoriza y examina sus condiciones emocionales, sociales afectiva y su comportamiento y actitudes dentro y fuera de las relaciones sociales.

#### **4.7 Factores de riesgo de la ciberadicción**

Estévez (2009), Estas causas han llevado a unas condiciones relevantes que colocan en peligro estas adicciones, los cuales influyen en diferentes entornos que dan origen a consecuencias que afectan sus orígenes familiares y sociales. Las consecuencias de las adicciones al internet tienen consecuencias con diferentes estilos de síntomas tanto físicos como psicológicos lo cual desencadenan una baja depresión y emociones de una persona. (p.62).Echeburúa & de Corral, (2018).

##### **4.7.1 Factores personales**

Existen causas emocionales que aumentan el desafío de los que comprenden las adicciones psicológicas como lo es la falta de madurez, el desorden emocional, las estrategias del trabajo, lo violento.

#### ***4.7.2 Factores familiares***

Los medios familiares no favorecen a las pautas de conductas buenas. Como lo son esas vulnerabilidades, los problemas familiares, la intranquilidad, el ambiente tenso, mitigan el desempeño de las personas, que carecen de valores, que fácilmente hacen caso omiso a las reglas de su familia y generan emociones que ratifiquen en un futuro.

#### ***4.7.3 Factores sociales***

La desigualdad social, la crisis económica, los síntomas de ansiedad, desinterés académico, aislamiento social, carencia de estrategias, sociocultural.

### **4.8 Factores de protección de la ciberadicción**

Para Amar et al., (2003), Minimizan el riesgo de poder entrar en una conducta de peligro. Estas causas pueden determinar los grados de peligro y efecto de la conducta (p.113).

Colocar en conocimiento los diversos obstáculos adictivos y los sacrificios de la familia y docentes puede llegar a fortalecer estas causas, tales como:

#### ***4.8.1 Recursos personales***

Tiene que ver con los insumos internos del ser humano, el grado de afecto así mismo y su entorno, como las capacidades en los entornos sociales, el conocimiento previo, mecanismo de resolver los problemas, estrategias para poder enfrentar los síntomas de ansiedad y estrés, autocontrol, la seguridad en si mismo.

#### ***4.8.2 La comunicación familiar***

El entorno de una sociedad donde se establezcan normas, valores es muy favorable por que se estaría brindando apoyo y crecimiento personal, ya que las interacciones ayudan y facilitan a una buena comprensión, incluyendo buenos hábitos, responsabilidades, pautas que garanticen un buen vivir.

Velásquez, (2013) Lo bueno es la similitud que tiene las investigaciones que muchos de ellos coinciden en esos factores que manifiesta el cerebro a toda esa familia que consume todo tipo de sustancia, lo cual genera un desorden neuronal, ya que es parecido al omento de tener una ciberadicción. Estos efectos que genera la adicción, tienen consecuencias en la conducta que tiene que ver e influye la mielina, lo cual es una sustancia que guarda dentro de las fibras neuronales.

Carreira, (2012) También resaltan que los tipos de tecnologías como lo son los escáneres han mostrado que nos adictos al internet han generado y han visto cambios llamados sustancia blanca del cerebro donde se generan y tiene mucha relación en el proceso de las emociones. Esta sustancia es la que habilita esas sumatorias mentales lo cual se forma por los Axones y se guardan en la grasa.

### **Síntomas de la adicción a Internet**

Según Jurkowski, (2016) la adicción a Internet puede estar conexas con protestas físicas y emocionales, ya que existen problemas físicos del trastorno de adicción a Internet y pueden generar síntomas que pueden ser alarmantes y conllevar a ciertos grados que impliquen su bienestar.

Referente a los trastornos emocionales o psicológicos involucrados con el trastorno de adicción a Internet resaltan: Pensamientos continuos sobre la actividad que se hace en Internet, Euforia al utilizar el ordenador, ansiedad y tensión una vez que no se puede usar Internet, Depresión, sentimientos de culpa por haber estado conectado más tiempo de lo esperado o no haber podido hacer una actividad que tenía prevista, Engaños para lograr hacer la actividad online a lo largo de más tiempo, Incapacidad para prevalecer o conservar horarios, Irritabilidad y agitación, cambios de humor, fastidio con las labores rutinarias donde no está implicada la labor objeto de la adicción, Procrastinar, bajo rendimiento académico, inconvenientes de sueño, desamparo de

ocupaciones de tiempo libre y de las colaboraciones sociales, poca interacción familiar, enfados desmesurados una vez que fracasa la conexión o va bastante lenta.

### **Claves para prevenir la adicción a internet**

no solo la adicción afecta si no que esta también puede ser prevenida, utilizando medidas tales como restringir los sitios o las ocupaciones en las que se utiliza el teléfono móvil, haciendo uso de los dispositivos en un horario conveniente e instaura una época mayor, cuidar la estabilidad en los dispositivos que se utiliza. Teniendo en cuenta que hay varias amenazas a nuestra privacidad: intrusiones, accesos a información confidencial, ciberacoso, phishing por medio de la correspondencia electrónica, programas malignos, que espían y recogen datos privados, además de ser perjudicial tener una adicción no solo nos puede afectar la parte física y mental si no monetario.

### **Correlatos neurobiológicos en el trastorno de los juegos de Internet**

Kuss et al., (2018) refiere que el trastorno de los juegos de Internet (IGD) es un factible trastorno de la mente constituido en la actualidad de los trastornos mentales (DSM5) que necesita una investigación adicional para ser adjunta en el manual primordial.

El Instituto Nacional de Salud psicológica aboga por el uso de criterios de dominio de indagación (RDoC) que tienen la posibilidad de respaldar la clasificación de los trastornos mentales en funcionalidad de las dimensiones del comportamiento observable y las medidas neurobiológicas, pues los trastornos mentales que comprometen consecuencias en el cerebro que tienen una responsabilidad específicos de la conducta, emoción y cognicion. Por ende, la IGD debería clasificarse según su neurobiología subyacente, así como su vivencia subjetiva de indicios.

Se ha probado que el marco de la adicción es delimitado pues, más que una adicción, el juego problemático podría ser el resultado de un afrontamiento desadaptativo y de la búsqueda de saciar necesidades antes insatisfechas. Del mismo modo, se ha argumentado que, si la IGD es consecuencia de otros trastornos mentales, no puede considerarse una adicción de buena fe. No obstante, a partir de una perspectiva clínica, queda claro que la comorbilidad es la regla, no la distinción, y esto se aplica no solo a la adicción a Internet y a los juegos, sino además a otras psicopatologías, incluidas otras adicciones.

La indagación previa sobre IGD fue amonestada por sus limitaciones metodológicas, ya que la más grande parte de las indagaciones en el sector se realizaron en poblaciones no clínicas usando medidas psicométricas. Primordialmente, se traza que ciertos estudios integrados proponen que los adictos a los juegos tienen peor inhibición de la contestación y regulación de los sentimientos, deterioro del desempeño del PFC y control cognitivo, peor memoria de trabajo y capacidad de toma de elecciones, disminución del manejo visual y auditivo, y una deficiencia en su sistema de recompensa neuronal. Estas deficiencias son similares a las encontradas en personas con adicciones en relación con sustancias, lo cual revela que las adicciones en relación con sustancias como las conductuales comparten componentes predisponentes usuales y tienen la posibilidad de ser parte de un síndrome de adicción.

Al mismo tiempo, se localizó más actividad cerebral en los adictos a los juegos relacionadas con los controles sanos, lo cual muestra una mayor coordinación sensoriomotora en IGD. Por otro lado, investigaciones actuales aluden que los juegos regulares tienen la posibilidad de tener beneficios terapéuticos y que los juegos tienen la posibilidad de usarse para optimar una pluralidad de capacidades cognitivas y motoras, y se utilizan exitosamente en la capacitación de expertos, como militares y cirujanos. Habitualmente, los hallazgos del EEG señalan que, comparativamente con los equipos de control, los adictos a los juegos han disminuido las amplitudes de P300 y han acrecentado la latencia de P300 (lo que refleja la asignación de atención).

Esos contrastes indican que los individuos con IGD tienen una capacidad de atención deteriorada o no tienen la posibilidad de dedicar correctamente la atención. Los hallazgos de dichos estudios además parecen ser semejantes a los estudios de EEG que inspeccionan otras adicciones más clásicas, como las del alcohol y la cocaína. Sin embargo, una de las debilidades clave en la indagación de EEG es que no puede otorgar información directa sobre los sistemas transmisores activos del cerebro una vez que se monitorea la actividad cerebral. Además, observaron que ciertos estudios en el sector señalan alteraciones en el procesamiento de estímulos emocionales y señales en relación con Internet, lo cual indica que “tanto los sistemas reflexivos (de arriba hacia abajo) como los automáticos/afectivos (de debajo hacia arriba), postulados por los modelos de procesos duales como determinantes en la toma de elecciones, permanecen deteriorados entre los usuarios problemáticos de Internet” Generalmente, los estudios de EEG nacientes persisten según con estas conclusiones ya que los estudios de EEG revisados en esta parte muestran que los cerebros de los individuos con IGD parecen ser menos eficientes en el procesamiento de información y la inhibición de la contestación comparativamente con los controles.

Del mismo modo, estas personas tienen un bajo control de los impulsos, usan más grandes recursos cognitivos para terminar labores concretas y consideran tener un control ejecutivo deficiente, lo cual de nuevo muestra semejanzas con otras adicciones más clásicas.

Según Rodrigues, (2022) las investigaciones revelan que los chicos, principalmente, tienen la posibilidad de ser más susceptibles a padecer trastornos como el trastorno por déficit de atención e hiperactividad, T.D.A.H, debido al uso descomedido de grupos electrónico, tiene consecuencias que afecta en ese sistema cerebral que involucra la neurona con la sinapsis.

Autores como Goldberg (1996) Se han propuesto a realizar investigaciones sobre la adicción de internet cómo puede afectar a las personas, y como lograr una reducción de su capacidad

en todos los entornos. Se puede determinar o llamarse patología del Internet, lo cual termino afianzando por el investigador Young (2011) y resalta la: Adicción Ciber sexual, al uso de herramientas de aplicaciones virtuales para adultos y toda la parte del internet, conocidos online, amigos, familia, juegos, negocios lo cual van generando una sobrecarga de información.

Azevedo (2014) muestra que los estudios avanzados por Young (2011) muestra una comparación con rango bajo nivel de autoestima, la falta de seguridad, la falta de estimular su mente, son componentes que asisten al uso desmesurado.

Kuss & Griffiths, (2012) indican que, en la última década, se han recolectado pesquisas que aluden que la utilización desmesurada de Internet puede conducir al desarrollo de una adicción conductual, la prueba clínica revela que los adictos a Internet perciben una secuencia de indicios y secuelas biopsicosociales. Los trastornos mentales como somatización, obsesivo-compulsivo y otros trastornos de ansiedad, depresión y disociación, así como aspectos de personalidad y enfermedad, como introversión y psicoticismo grave para la salud psicológica en las naciones asiáticas con un extenso uso de banda ancha, en especial Corea del Sur y China.

Los cerebros de los adictos a Internet parecen ser capaces de integrar mejor la información sensoriomotora y perceptual, esto puede explicarse por un compromiso periódico con las aplicaciones de Internet, como los juegos, que necesitan una conectividad más profunda en medio de las zonas del cerebro para que los comportamientos aprendidos y las actitudes a las señales importantes para la adicción ocurran automáticamente.

Generalmente, los cerebros de los adictos a Internet parecían ser menos eficientes con relación al procesamiento de la información y la inhibición de la contestación relacionadas con los cerebros de los competidores de control sanos. Esto apunta que la adicción a Internet se relaciona con un bajo control de los impulsos y la utilización de una más grande proporción de recursos cognitivos para terminar labores concretas. Además, los adictos a Internet parecen tener una

capacidad de control ejecutivo deteriorada relacionada con los controles. Dichos resultados persisten según la capacidad de control ejecutivo delimitada que está en los adictos a la cocaína, lo cual abarca una actividad limitada en las zonas cerebrales prefrontales y frontales medias que permitirían ocupaciones impulsadas por impulsos.

Paralelamente, ciertas capacidades se desarrollan y optimizan como resultado del compromiso recurrente con la tecnología, como la incorporación de información perceptiva en el cerebro por medio de los sentidos y la coordinación ojo-mano. Parece que el compromiso desmesurado con la tecnología crea una secuencia de ventajas para los jugadores y los usuarios de Internet, empero en detrimento del desempeño.

Los cambios cerebrales informados suscritos con la adicción a Internet y los juegos online descritos en esta revisión tienen la posibilidad de explicarse de 2 posibilidades diferentes. Por un lado, se podría replicar que la adicción a Internet conlleva a alteraciones cerebrales relacionadas con los controles. Sin embargo, los individuos con construcciones cerebrales inusuales (como las observadas en el presente estudio) tienen la posibilidad de estar especialmente predisuestas a desarrollar conductas adictivas.

En segundo sitio, esta revisión ha incluido estudios de neuro-imagen de adictos a Internet y adictos a los juegos online. Conforme con la prueba recopilada, parece difícil hacer deducciones con en interacción a las ocupaciones concretas que los adictos hacen online, aparte de ciertos autores que afrontan esencialmente la adicción a los juegos online. Otros, sin embargo, utilizaron las categorías adicción a Internet y adicción a los juegos en Internet casi imparcialmente, lo cual no posibilita sacar ni una conclusión con en relación a las diferencias y similitudes entre ambos.

En cuanto al procedimiento, los estudios de neuroimagen brindan una virtud sobre las encuestas clásicas y la investigación conductual pues, al utilizar estas técnicas, es factible diferenciar zonas cerebrales particulares que persisten relacionadas en el desarrollo y mantenimiento de la adicción. Las mediciones del incremento de la actividad glutamatérgica y



eléctrica confieren una iniciativa del desempeño del cerebro, en lo que las mediciones de la morfometría cerebral y la difusión del agua otorgan una indicación de la composición del cerebro. Se demostró que todos dichos sufren cambios significativos como resultado de la adicción a Internet y al juego.

Para entender los correlatos neuronales asociados con el desarrollo de comportamientos adictivos comprendidos con la utilización de Internet y los juegos online promoverá futuras averiguaciones y allanará el camino para el desarrollo de enfoques de procedimiento de la adicción. En términos de práctica clínica, aumentar nuestro entendimiento sobre la patogenia y el sostenimiento de la adicción a Internet y al juego es fundamental para el desarrollo de tratamientos específicos y efectivos.

## 5. Marco contextual

La institución inició labores el 4 de febrero de 1907, bajo la dirección de monseñor Atanasio Vicente Soler y Royo, con 30 alumnos y tres cursos de Educación Primaria.

La buena fama del colegio se fue extendiendo en la Riohacha y desde entonces, fue así como en 1908, bajo la dirección del Padre Domingo de Riohacha, el grupo de alumnos subió a 45. Los estudiantes tendrían entonces un cambio de sede. El colegio “**la Divina Pastora**” se trasladó a la residencia de los hermanos Carlos y Margarita Cataño y continua donde hoy funciona la Notaría Municipal. A eso del año 1912, “la Divina Pastora” ya contaba con 70 alumnos y se había aprobado el cuarto año de Enseñanza Primaria.

Seguía creciendo la población estudiantil, por lo cual en 1918 se trasladó nuevamente, esta vez, al sitio donde hoy queda el edificio “Fonseca Siosi”. Según está consignado en las memorias del colegio, en el año 1921, ante los casos de deserción, retiros por enfermedades y expulsiones por mala conducta, 169 alumnos terminan el año lectivo. Aunque desde el año 1923 el plantel Pastorino era conocido por el **Colegio Nacional de la Divina Pastora**, a partir del año 1930 empezó a

llamársele Colegio “**la Divina Pastora**”. En esa época era regentado por los Hermanos Maristas de España.

Enero de 1996, fecha en la cual nombran al Presbítero Rodrigo de Jesús Dávila Giraldo, religioso perteneciente a la misma comunidad de su antecesor, siendo obispo de la Diócesis de Riohacha en ese entonces, monseñor Gilberto Jiménez Narváez.

Llega el año 2001 con el nombramiento en la Dirección, del laico Julio Manuel Salas Espinosa, quien permaneció al frente de esa posición hasta septiembre del mismo año, cuando toma posesión del cargo Carlos Alberto Pino Cotes, también seglar. Para esa época era obispo de la Diócesis de Riohacha, monseñor Armando Larios Jiménez.

Otro cambio sucede en la historia. Es a finales del año 2002 cuando el colegio “**la Divina Pastora**” se constituye en Institución Educativa. Este nuevo esquema está demarcado por tres sedes: Colegio “**la Divina Pastora**”, sede central; el colegio “**Eusebio Septimio Mari**”, orientado por la Hermana Berta Yolanda Bolívar y la escuela “**Villa Fátima**”. Una nueva sede amplía la Institución Educativa “**Divina Pastora**”, es la escuela “**María Goretti**”, bajo la Coordinación de la Hermana Eugenia Hernández. En enero 13 del año 2003 es nombrado en propiedad Carlos Pino Cotes, es en este período cuando el colegio hace su arribo al centenario de su creación.

Es un colegio que los estudiantes ingresan de todo tipo de estrato social y está organizado y de la siguiente manera:

## Tabla 2

*Descripción de los niveles de Grados de la institución Divina Pastora.*

<b>Institución Educativa Divina Pastora</b>
<b>Niveles, Grados:</b>

<b>Preescolares:</b>	<b>Primarias:</b>	<b>Secundarias:</b>	<b>Educación</b>	<b>Modelos:</b>	<b>Internado:</b>
Transición	1Er Grado	6To Grado	<b>Media:</b>	Colegios	Sin
	2Do Grado	7Mo Grado	10Mo	con modelos	modalidad
	3Er Grado	8Vo Grado	Normal	Educativos	de
	4To Grado	9No Grado	11Vo	para Niños y	internados
	5To Grado		Normal	Jóvenes:	
				Colegios de	
				Educación	
				Tradicional	

**Estado:** Antiguo-activo

**Tipo:** Institución Educativa

**Calendario:** A

**Sector:** Oficial

**Zona ee:** Urbana

**Jornada:** Mañana, nocturna, tarde, fin de semana

**Género:** Mixto

**Carácter:** Académico

**Matrícula contratada:** Si

**Especialidad:** Clases de especialidades académicas

**Direcciones y formas de contactarse:**

**Dirección:** Calle 1 no. 1 - 00, la Guajira, Riohacha.

**Sistema de evaluación institucional**

Por medio de la plataforma Riohacha Colombia evaluadora se puede generar certificaciones, boletines y constancias de estudio.

**Proyectos pedagógicos**

La Institución Educativa Divina Pastora viene realizando diversos Proyectos Pedagógicos como son: Semana Cultural, Campeonato Deportiva, el cual, tiene como finalidad contribuir al fortalecimiento pedagógico de los educandos.

### **Rectores y docentes – Inedipas**

La Institución Educativa Divina Pastora cuenta con los mejores profesionales en el Contexto Educativo, algunos de estos son: Milvia Perez, Nancy Brito, Guillermo Deluque, Livis Ortiz, Julio Llanes, Eduardo Llanes.

Rectores: Maria Verenice Gaviria, Padre Albeito (Q.E.P.D.).

## **6. Método**

### **6.1 Tipo de investigación**

La siguiente investigación se basa en un *enfoque cuantitativo*, por que se pretende recolectar datos para identificar qué relación puede tener la ciberadicción con el rendimiento académico en los estudiantes de grado 11 de la Institución Educativa Divina Pastora Del Distrito Especial, Turístico Y Cultural De Riohacha– La Guajira

Así mismo, esta propuesta tiene un alcance *Correlacional Descriptivo* debido a que busca establecer la relación entre ciberadicción y rendimiento académico de los estudiantes de grado 11 de la institución Divina Pastora de la ciudad de Riohacha-La guajira.

De este modo, basado en Hernández, et al., (2014), el modelo que se escogió para la siguiente investigación fue *transversal*, esto con la finalidad, de organizar recolección de datos generales con la finalidad de *describir la variable de ciberadicción y el rendimiento académico* en adolescentes de un colegio de la ciudad de Riohacha- La Guajira. Por ende, el criterio epistemológico corresponde al *enfoque critico-social*, puesto que se pretende unir teoría y práctica;

**V1 = Ciberadicción.**

Según pantalla samigas.net (2009), las ciberadicciones conllevan aquellos fenómenos o ocasionados por el uso indebido por las TIC, y se refieren específicamente a los juegos online).

**V2 = Rendimiento académico.**

Sánchez Palacios y Zambrano Vera (2020), revelan que el rendimiento académico, es una medida de habilidad en la que personas de ambos sexos expresan lo aprendido durante la formación, así mismo, desde el punto de vista del estudiante, se refiere a la capacidad de responder con estímulos educativos, susceptibles de ser interpretados y analizados de acuerdo a metas u objetivos educativos establecidos.

**6.2 Fuente de información**

Según Hernández, et al., (2014), las fuentes de información son recopilaciones, y listados de referencias publicadas en un área de inteligencia especial (son listados de fuentes primarias). Es por ello, que la fuente de información de esta investigación en primer momento será basada en la revisión de la literatura y posteriormente con una unidad de análisis, el cual son estudiantes del grado 11, que a continuación se describen de la siguiente manera:

*Unidad de análisis:* 55 estudiantes que se encuentran cursando actualmente el grado 11 en la Institución Educativa Divina Pastora, de las cuales 53 estudiantes son mujeres y 37 hombres, los participantes están en el promedio de edad de 16-19 años, de la ciudad de Riohacha-La guajira

Dicha institución fue seleccionada para que fuera beneficiada, para dicha investigación, ya que consideramos se está presentando en mayor medida esta problemática.

**6.4. Instrumento**

La recolección de la información se obtuvo mediante un muestreo aleatorio simple probabilístico seleccionados al azar de la lista total de estudiantes de grado 11 del colegio Divina Pastora de la ciudad de Riohacha-La guajira, el cual, será de 53 estudiantes anteriormente

mencionado. El recurso necesario para garantizar la información se conseguirá por medio de la aplicación *del test de Adicción al Internet de Kimberly Young*, el cual indaga acerca de datos sociodemográficos, usos, actitudes y prácticas de internet, así como consecuencias de su uso. Además, se contó con el *cuestionario de Ciberadicción* adaptado por Isabel Fabiola Milla Morales y Janet Corina Rojas, dicho cuestionario mide los niveles de adicción al internet.

### **Descripción y características del test de Adicción al Internet de Kimberly Young**

(MILLA MORALES & ROJAS CHUQUINO, 2018), el Test de Adicción a Internet, es la primera medida validada y fiable de uso adictivo de Internet. Elaborado por el Dr. Kimberly Young (1996) de la Universidad de Pittsburg, creadora del Center for On-Line Addiction, es un cuestionario de tipo Likert 20 puntos que mide los niveles leves, moderados y severos de adicción a Internet, el cuestionario de 20 ítems con la siguiente escala de valoración: (1) *Nunca*, (2) *Rara vez*, (3) *Algunas veces*, (4) *Con frecuencia*, (5) *Siempre*.

Estos test constan de 20 ítems, divididos en 2 dimensiones:

- Ciberadicción a las redes sociales constituidas por 10 ítems.
- Ciberadicción a los juegos online constituidos por 10 ítems

La obtención de datos se genera con la suma de los números seleccionados para cada respuesta para obtener la puntuación final. A mayor puntuación, mayor nivel de adicción y problemas causados por el uso de Internet.

- Si el resultado es de 20 a 49 (es un usuario que navega a menudo, pero tiene control sobre sí mismo).
- Si el resultado es de 50 -79 (la persona está presentando problemas frecuentes de adicción a las TIC, debe considerar su impacto en su vida) y

- Si el puntaje es *80 a 100* (la adicción al uso de las TIC, esta generando problemas en su vida y debe buscar ayuda para subsanar los daños que le está causando el uso indebido del internet).

#### **6.4.3 Validez interna: Ciberadicción**

Basado en Milla y Rojas (2018), esta verificación se realiza para determinar si las preguntas tienen congruencia. Es decir, con el supuesto que, si un ítem mide un aspecto particular de la variable:

El Test de Ciberadicción es el primero creado por Isabel Fabiola Milla Morales y Janeth Corina Rojas Chuquino, estudiantes de CC. SS. – Psicología de la Universidad de Educación Enrique Guzmán Valle Alma Mater del Magisterio Nacional”, es un cuestionario de 20 preguntas relacionadas a la ciberadicción o adicción a internet. Fue diseñado para medir los niveles leves, moderados y severos de la ciberadicción.

Una vez respondidas todas las preguntas, los números seleccionados para cada respuesta se suman para conseguir una puntuación final. Cuanto mayor sea la puntuación, mayores serán sus problemas de adicción y uso de Internet. Los autores han establecido una escala de puntuación común de la siguiente manera:

20 a 49 puntos: El uso del internet es moderado (uso normal) quiere decir que navega por la web a veces demasiado tiempo, pero se tiene control sobre su utilización.

50 -79 puntos: El uso del internet tenue (uso leve), quiere decir que la persona está experimentando problemas ocasionales o frecuentes a causa de Internet.

80 a 100 puntos: El uso del internet es alto (uso grave). El uso de Internet causa problemas importantes en la vida de la persona.

## 7. Procedimiento

Con relación al procedimiento, a continuación, se exponen las fases:

- ❖ **Fase 1:** Revisión de la literatura sobre el tema a investigar, en un primer momento se realizó una búsqueda en base de datos sobre investigaciones hechas sobre la ciberadicción y rendimiento académico.
- ❖ **Fase 2:** Identificación y elección del instrumento que se va a aplicar.
- ❖ **Fase 3:** Recolección de información en el trabajo de campo, se realizó un trabajo de campo Institución Educativa Divina Pastora. Y se aplicó a 53 estudiantes del grado 11 el test de Adicción al Internet de Kimberly Young.
- ❖ **Fase 3:** Análisis de la información, siguiendo los parámetros de la investigación cuantitativa.
- ❖ **Fase 4:** Elaboración y sustentación de informe final al programa de psicología según los parámetros establecidos por la UAN.

## 8. Aspectos éticos

El presente estudio tiene como objetivo analizar los efectos de la ciberadicción y el rendimiento académico en estudiantes de grado 11 del colegio Divina Pastora Del Distrito Especial, Turístico Y Cultural De Riohacha– La Guajira. En donde, se tuvo presente ciertas consideraciones con respecto a la dimensión ética de la investigación ligada a la ciberadicción y Rendimiento Académico.

Es por ello, que a la hora de la aplicación de los instrumentos de Adicción al Internet de Kimberly Young y el cuestionario de Ciberadicción adaptado por Isabel Fabiola Milla Morales y Janet Corina Rojas, dichos cuestionarios miden los niveles de adicción al internet y el rendimiento Académico. cuestionarios adjuntos acerca de datos demográficos, usos, actitudes y prácticas de internet, así como consecuencias de su uso, a los estudiantes de les dio total confidencialidad tal como lo obliga la ley 1090 del 2006, por lo que sus respuestas no fueron imparciales, y se les explicó a los participantes que este estudio era solo para fines informativo. De manera similar, se



los participantes recibieron total claridad sobre los pasos de la investigación, su proceso, sus datos muestra una clara explicación de que eran libres de retirar su colaboración en cualquier momento.

Fue muy gratificante la colaboración que tuvo cada uno. Esto podía mostrar si los estudiantes accedían o no a realizar el test. También estaba la opción de retirarse en cualquier momento sin tener que dar explicaciones.

Como también se les dejó claridad, de que la persona que realizaba esta clase de test, no recibiría ningún tipo de retribución económica, ya que esto les permite el desarrollo intelectual del estudiante.

**Tabla 2**

*Operacionalización de las variables.*

<b>Pregunta problema:</b> ¿Cuál es la Afectación de la ciberadicción en el rendimiento académico en los estudiantes de grado 11 del Distrito Especial, Turístico Y Cultural De Riohacha– La Guajira?				
<b>Objetivo General:</b> Analizar los efectos de la ciberadicción y el rendimiento académico en estudiantes de grado 11° del Distrito Especial, Turístico Y Cultural De Riohacha– La Guajira.				
<b>Variable</b>	<b>Instrumento</b>	<b>Dimensión</b>	<b>Ítem</b>	<b>Medición de la variable</b>
CIBERADICCIÓN: Según Basile (2006), un ciberadicto es alguien que teniendo una trayectoria de vida en la que el uso de internet representa una actividad compatible con sus relaciones personales, con su trabajo, y no le produce sentimientos de culpabilidad,	PRUEBA DE ADICCIÓN A INTERNET (IAT)	<b>Saliencia:</b> Una actividad particular se convierte en la más importante en la vida del individuo y domina sus pensamientos, sentimientos y conducta Griffiths (1998).	10,12,13, 15,19	1: Nunca 2: Rara Ves 3: A veces 4: Con Frecuencia 5: Siempre
		<b>Uso excesivo:</b> Una actividad particular se convierte en la más importante en la vida del individuo y domina sus pensamientos, sentimientos y conducta Griffiths (1998).	1,2,14,18,20	
		<b>Trabajo descuidado:</b> Proceso por el cual se requiere incrementar la cantidad de una actividad particular para lograr los mismos efectos Griffiths (1998).	6,8,9	

cambia su comportamiento por un exceso de tiempo dedicado a navegar, jugar, comunicarse o comprar por internet.		<b>Anticipación:</b> Estados emocionales desagradables y/o efectos físicos que ocurren cuando una actividad particular es interrumpida o repentinamente reducida Griffiths (1998).	7,11	
		<b>Falta de control:</b> Se refiere a los conflictos que se desarrollan entre el adicto y aquellos que le rodean (conflicto interpersonal), conflictos con otras actividades (trabajo, vida social, intereses, aficiones), o dentro de los propios individuos que están involucrados con la actividad particular Griffiths (1998).	5,16,17	
		<b>Descuidar la vida social:</b> Es la tendencia a volver a los patrones tempranos de la actividad en la forma más extrema de la adicción tras muchos años de abstinencia o control Griffiths (1998).	3,4	
CUESTIONARIO DE ADICCION A LAS REDES SOCIALES (ARS)		<b>Nivel de adicción a internet:</b> se establece cuando se presenta un uso excesivo asociado a una pérdida de control, y se presentan síntomas de abstinencia como la depresión, irritabilidad, ansiedad) ante la incapacidad temporal de acceder a la Red	2,3,5,6,7,13,15,19	0: Nunca 1: Raramente 2: Ocasionalmente 3: frecuentemente 4: Muy A menudo 5: Siempre
		<b>Adicción a redes sociales:</b> Indica dificultades en el control del uso de las redes sociales, que presentan redundancia a la hora de su uso, son prácticamente incontrolables a la hora de El uso de las redes sociales y el uso de la red no se pueden reducir.(Calvet, 2017)	4,11,12,14,20	
		<b>Adicción a juegos online:</b> Es un trastorno mental, que lleva al uso abusivo, excesivo, compulsivo, incontrolado de los juegos online con los medios tecnológicos.(Cordellat, 2019)	1,8,9,10,16,17,18	

Variable	Instrumento	Dimensión	Ítem	Medición de la variable
<p>RENDIMIENTO ACADÉMICO: es la medida de capacidad en donde los niños y niñas demuestran lo que han aprendido durante el proceso de formación (Sánchez &amp; Zambrano, 2020)</p>	<p>Sistema de evaluación aplicado por la institución educativa Divina Pastora</p>	<p><b>Rendimiento suficiente (Alto):</b> Cuando el alumno logra los objetivos planteados que ya están establecidos en los procesos de enseñanza Y aprendizaje (Sánchez &amp; Zambrano, 2020)</p>		<p>Alto: 7.6-10 Básico: 6.0-7.5 Bajo: 0-5.9</p>
		<p><b>Rendimiento satisfactorio (Básico):</b> Se da cuando el alumno tiene sus capacidades conformes al nivel que desea conseguir además de estar dentro de su alcance (Sánchez &amp; Zambrano, 2020)</p>		
		<p><b>Rendimiento insuficiente (bajo):</b> se da cuando el alumno no logra los contenidos que se han establecido (Sánchez &amp; Zambrano, 2020)</p>		

*Nota.* Fuente: Elaboración propia, basado en Sánchez & Zambrano, (2020), Griffiths (1998) y Basile (2006).

## Resultados

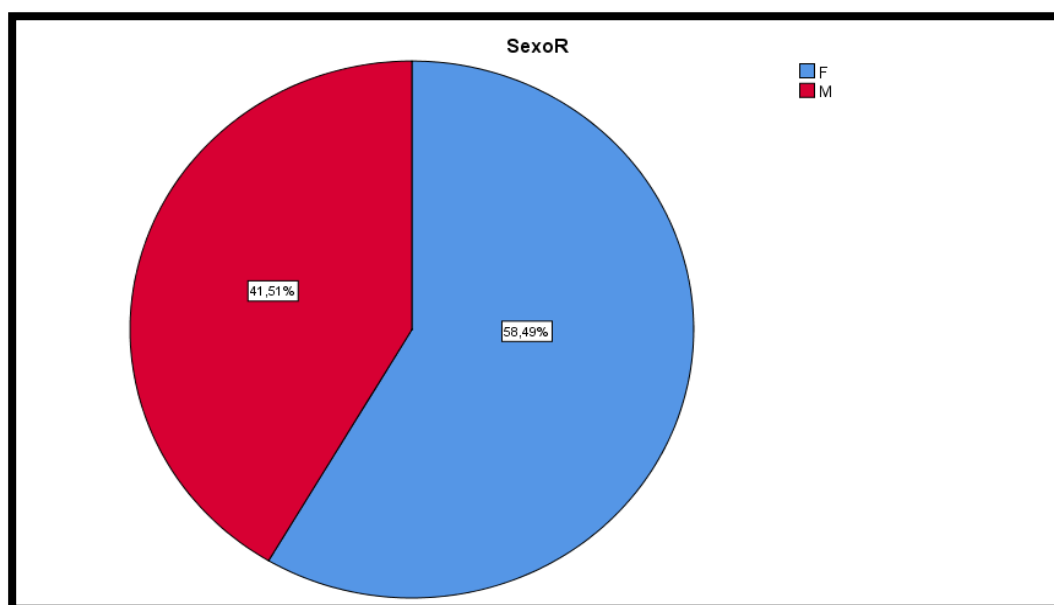
Terminado el proceso de recolección de la información se procedió a organizar los datos para sistematizarlos, teniendo como herramienta el programa estadístico para ciencias sociales SPSS versión 25, el cual produjo figuras y tablas que serán presentados a continuación en el siguiente orden: en primer lugar, se presentarán los resultados descriptivos y luego los resultados correlacionales.

### Resultados descriptivos

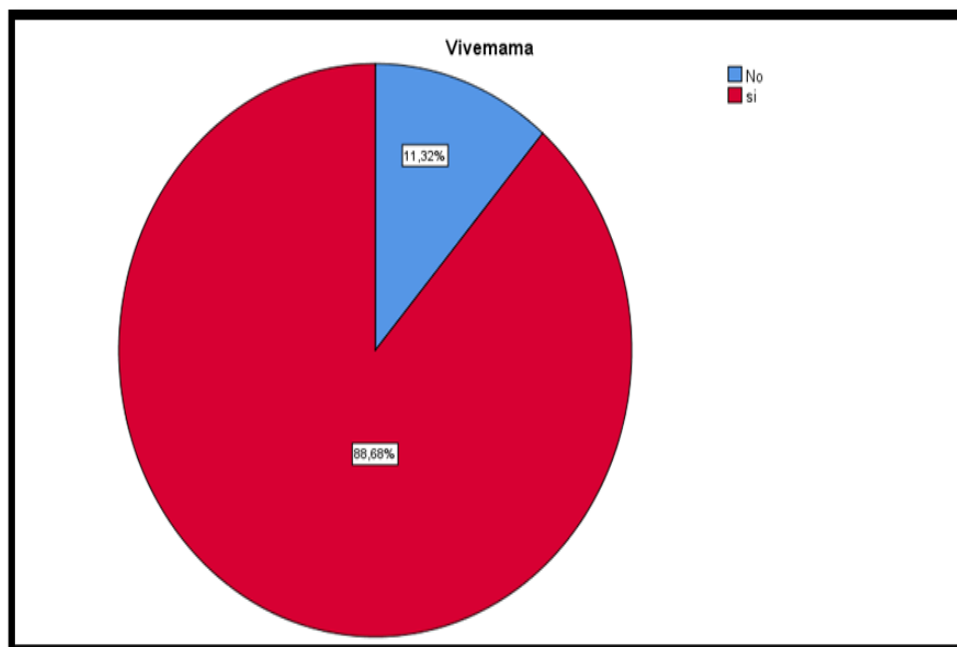
La Figura 1 evidencia la distribución de participantes por sexo. El 58.5% corresponde a mujeres y el 41.5% a hombres.

#### Figura 1

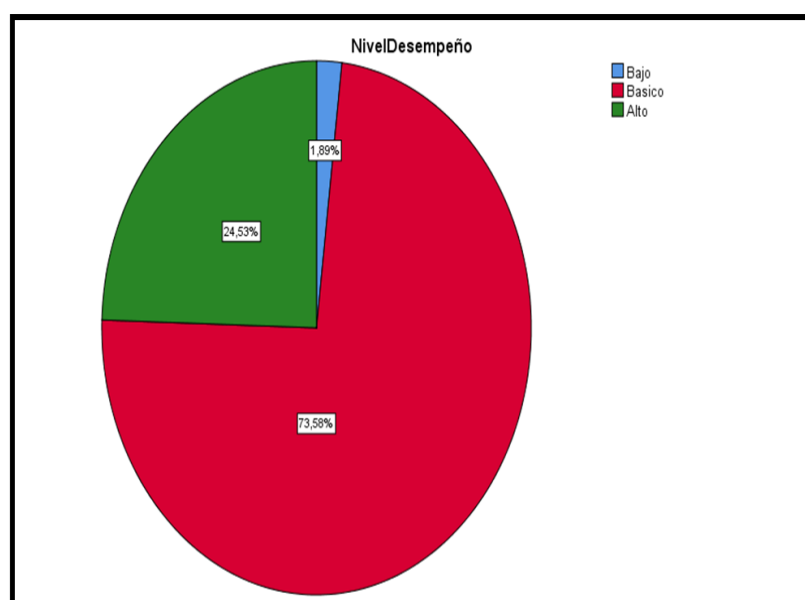
*Distribución de la población por sexo*



La figura 2 muestra a los participantes que viven o no con la madre, evidenciando que el 88.68% viven con la madre y el 11.32% no.

**Figura 2***Estudiantes que viven o no con la madre*

En la figura 3 se presenta el nivel de desempeño de los estudiantes de la población estudiada, divididos en tres rangos, bajo, básico y alto, perteneciendo la mayoría al nivel básico con el 73.58%, seguido del nivel alto con 24.53% y por último el nivel bajo fue el menos representativo con un porcentaje de 1.89.

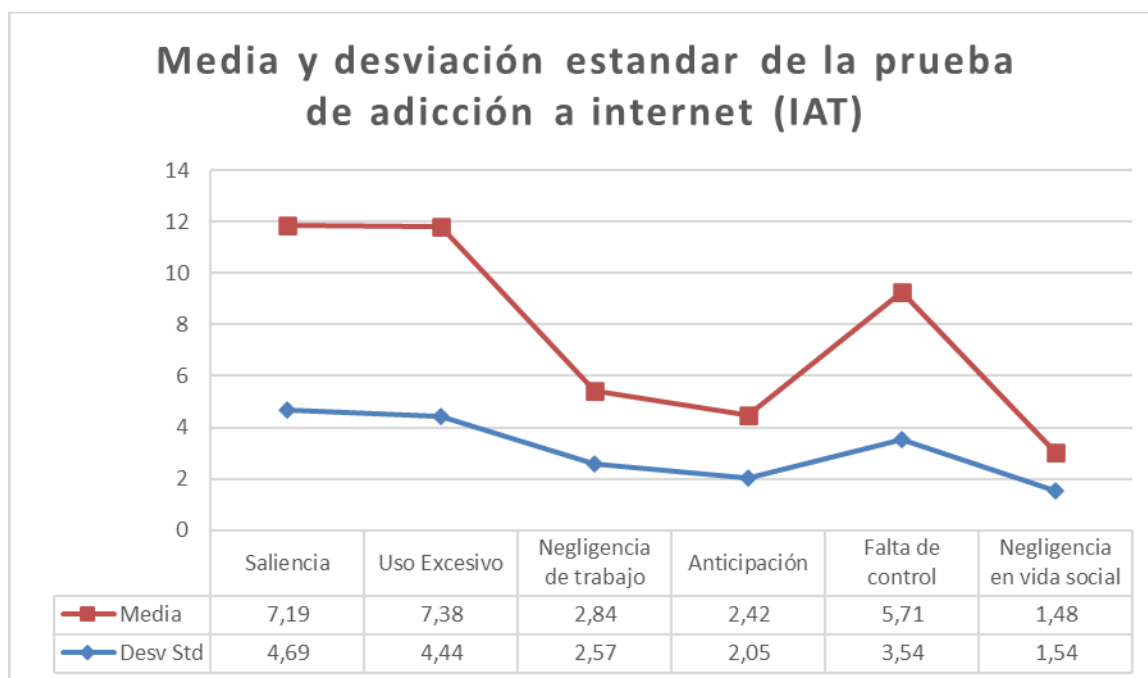
**Figura 3***Nivel de desempeño de los participantes*

En la tabla 1 (figuras 4 y 5) se describe el análisis descriptivo de tendencia central y dispersión de los dos instrumentos (Prueba de adicción a internet IAT y Cuestionario de adicciones a las redes sociales ARS) que se usaron para medir la variable de ciberadicción. En primer lugar, se describen las seis dimensiones de la prueba de adicción a internet IAT, donde Saliencia tuvo una media de 7,19 con desviación de 4,69; así mismo Uso excesito presentó media de 7,38 y desviación de 4,44; Negligencia

de trabajo media de 2,84 y desviación de 2,57 mientras que Anticipación obtuvo una media de 2,42 y desviación de 2,05, Falta de control presenta una media de 5,71 y desviación de 3,54 y para finalizar las dimensiones de este instrumento está Negligencia en la vida social con una media de 1,48 con desviación de 1,54, se infiere que en estas dimensión hay una pequeña parte de la población presenta aislamiento social por el uso de inadecuado de las tecnologías.

**Figura 4**

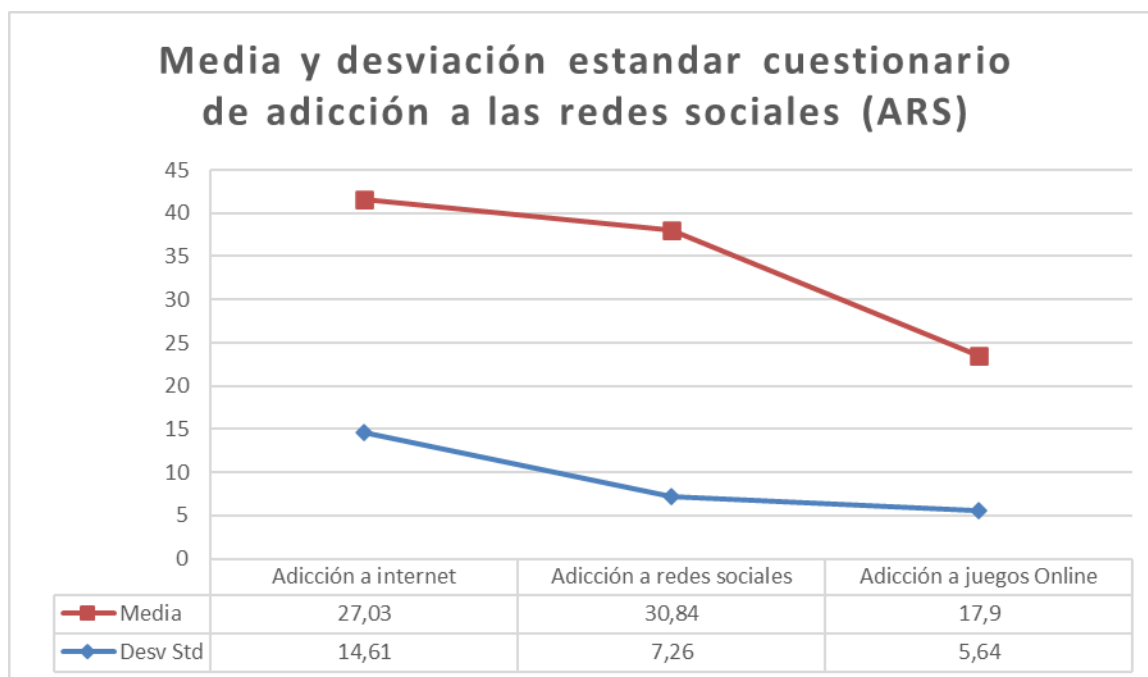
*Media y desviación estándar de la prueba de adicción a internet (IAT)*



En el segundo instrumento Cuestionario de adicción a las redes sociales ARS la tendencia fue diferente en cuanto a las dispersiones; la primera dimensión Adicción a internet presenta una media de 27,03 y una desviación de 14,61, infiriendo con esto que algunos estudiantes presentaron puntuaciones bajas en esta dimensión, mostrando que en algunos sujetos hay baja adicción a internet; así misma adicción a las redes sociales presenta una media de 30,84 y desviación de 7,26, con esto se evidencia que hay estudiantes muy por debajo de la puntuación de la mayoría y que hacen poco uso de las redes sociales; y para finalizar está adicción a juegos online con media de 17,9 y desviación de 5,64, con lo anterior se evidencia que hay estudiantes que los juegos online no les afecta en su desempeño académico.

**Figura 5**

*Media y desviación estándar cuestionario de adicción a las redes sociales (ARS)*

**Tabla 3**

*Análisis descriptivo de tendencia central y dispersión*

		Estadístico
Saliencia	Media	7,1923
	Mediana	7,0000
	Desv. Desviación	4,69475
	Mínimo	,00
	Máximo	17,00
Uso excesivo	Media	7,3846
	Mediana	6,0000
	Desv. Desviación	4,44202
	Mínimo	,00
	Máximo	18,00
Negligencia trabajo	Media	2,8462
	Mediana	3,0000
	Desv. Desviación	2,57731
	Mínimo	,00
	Máximo	11,00
Anticipación	Media	2,4231
	Mediana	2,0000
	Desv. Desviación	2,05174
	Mínimo	,00



	Máximo	8,00
		Estadístico
Falta de control	Media	5,7115
	Mediana	5,5000
	Desv. Desviación	3,54432
	Mínimo	,00
	Máximo	15,00
Negligencia en vida social	Media	1,4808
	Mediana	1,0000
	Desv. Desviación	1,54019
	Mínimo	,00
	Máximo	7,00
Adicción a internet	Media	27,0385
	Mediana	24,5000
	Desv. Desviación	14,61528
	Mínimo	,00
	Máximo	66,00
Adicción a redes sociales	Media	30,8462
	Mediana	30,5000
	Desv. Desviación	7,26632
	Mínimo	12,00
	Máximo	45,00
Adicción juegos online	Media	17,9038
	Mediana	16,5000
	Desv. Desviación	5,64735
	Mínimo	10,00
	Máximo	31,00

Previo al análisis de correlaciones, se hizo un análisis de normalidad cuyos resultados se muestran en la Tabla 4, columnas de prueba Kolmogorov-Smirnov. Debido a que en esa columna todos los valores p fueron menores a .05, excepto adicción a juegos online (P .24), se puede afirmar que todas las variables tienen una distribución no normal, por lo que se debe realizar un análisis de correlaciones con la fórmula no paramétrica Rho de Spearman.

**Tabla 4***Estadísticos descriptivos de la variable ciberadicción y prueba de normalidad*

	<b>Kolmogorov-Smirnov<sup>a</sup></b>		
	<b>KS</b>	<b>gl</b>	<b>Sig.</b>
Promedio	,228	52	,000
Saliencia	,093	52	,200*
Uso excesivo	,176	52	,000
Negligencia en el trabajo	,169	52	,001
Anticipación	,216	52	,000
Falta de control	,105	52	,200*
Negligencia en vida social	,315	52	,000
Adicción a internet	,155	52	,003
Nivel adicción a internet	,531	52	,000
Adicción a redes sociales	,079	52	,200*
Adicción a juegos online	,132	52	,024

\*. Esto es un límite inferior de la significación verdadera.

a. Corrección de significación de Lilliefors

En la tabla 5, de correlaciones, que se muestra a continuación, se escoge el estadístico Rho de Spearman para llevar a cabo la verificación de las correlaciones entre la ciberadicción y el rendimiento académico. Solo hubo una correlación estadística significativa en la cual el valor P fue menor a 0,05, el valor de la correlación fue de Rho-.282 lo cual hace que se clasifique en una correlación significativa negativa baja.

**Tabla 5**

*Análisis bivariado no paramétrico de la relación entre ciberadicción y rendimiento académico*

<b>Ciberadicción</b>	<b>Promedio Académico</b>
Saliencia	Rho -0,093 P 0,508
Negligencia trabajo	Rho -0,093 P 0,512
Negligencia trabajo	Rho -0,041 P 0,770
Anticipación	Rho -0,141 P 0,314
Falta de control	Rho 0,148 P 0,292
Negligencia en vida social	Rho 0,055 P 0,698
Adicción a internet	Rho -0,087 P 0,537
Adicción a redes sociales	Rho -0,080 P 0,569
Adicción juegos online	Rho -,282* P 0,041

En congruencia con lo anterior se logró establecer que con los resultados obtenidos se demostró que, entre más adicción a juegos online, menos promedio académico, entre menos adicción a juegos online más promedio académico. Los estudiantes entre más juegan online tiene peor o bajo desempeño; se logra determinar que este tipo de ciberadicción como lo es los juegos online hace parte de la distracción que afecta el rendimiento académico de los estudiantes del colegio Divina Pastora de la ciudad de Riohacha.

## Discusión

Terminado el proceso de recolección de los datos, se continuo con el procesamiento de esta información para luego ser discutida y confrontada con los autores que soportan el marco teórico el cual fue parcialmente suficiente para el abordaje del problema de investigación debido a que como se evidenció en la interpretación de los resultados sólo hubo una correlación significativa negativa entre una dimensión de Ciberadicción (adicción a juegos online) y rendimiento académico, lo cual mostró una leve afectación en la población estudiada; así mismo se confronta con los antecedentes presentados al inicio de esta investigación, la cual produjo la siguiente discusión:

El producto encontrado a nivel general en la población estudiada mostró que la mayoría de los participantes no se encuentra en riesgo de ciberadicción siendo esto congruente con los hallazgos reportados por Montoro et al, (2016) donde en su mayoría los sujetos no presentan comportamientos de riesgo ni pautas disruptivas, pero sí se detecta una necesidad de prevención de los riesgos que implica el uso de estos dispositivos y herramientas en la adolescencia; por otro lado (Guarín & Pacheco, 2014) concluyeron en su investigación que los estudiantes manifiestan un interés permanente por sus cuentas de red social, dado que ya sea más de una vez en el día o en el transcurso de la semana, siempre dedican un espacio de tiempo para revisar las últimas notificaciones y novedades de su red social. Lo que confirma que los alumnos dedican gran parte de su tiempo a esta herramienta, creando así una nueva clase de individuo virtual, que interactúa con la sociedad por medio de la web y esta tendencia también fue encontrada en la población de estudiantes del grado 11 de la institución educativa Divina Pastora de Riohacha.

Los resultados obtenidos en el presente estudio son similares a los hallazgos de Hernández & Pacheco (2014), quienes no encontraron correlación significativa entre el rendimiento académico y el número de horas de uso de internet, así como la dependencia en el uso de redes sociales. Caso similar se presenta en la investigación de Huamán et al (2021), donde a pesar de que el valor de la correlación fue de -0.3, esta no fue significativa, lo que quiere decir que no se presenta relación entre los problemas de ciberadicción y el rendimiento académico de estudiantes.

A pesar de los hallazgos reportados por esta y otras investigaciones frente a la ausencia de relación entre las variables, sí hay estudios donde se evidenció la correlación negativa esperada. Por ejemplo, en el estudio desarrollado por Milla & Rojas (2018) se encontró una correlación negativa alta y significativa entre la adicción a las redes sociales y el desempeño en el colegio en estudiantes peruanos.

Frente al nivel de adicción a internet, los resultados obtenidos son similares a la investigación de Valera (2019), realizado en España, donde solamente el 1.5% de los chicos entre 12 y 17 años tiene

adicción a Internet; en la muestra tomada en el Colegio Divina Pastora, solamente 9.6% presenta un nivel de adicción, aunque ocasional.

Esta cifra es inferior que la de países como China, Taiwán o Corea, dónde el porcentaje de personas con este problema es del 30%.

Congruentemente con lo anterior, la pregunta de investigación formulada al inicio del presente estudio: ¿Cuál es la afectación de la ciberadicción en el rendimiento académico en los estudiantes de grado 11 de una institución educativa del Distrito Especial, Turístico Y Cultural De Riohacha?, se afirma que el instrumento aplicado mostró que la afectación de la ciberadicción en el rendimiento académico de estos sujetos es leve, pues solo se evidenció afectación en una sola dimensión de la primera variable con respecto a la segunda.

## Conclusiones

Se logro establecer que con los resultados obtenidos se demostró que, entre más adicción a juegos online, menos promedio académico y viceversa, además en el transcurso del proceso de investigación se presentaron diversos obstáculos entre los cuales se puede mencionar que algunos padres de familia no otorgaron el consentimiento para que sus hijos participaran en el estudio, así mismo los estudiantes estaban reacios a participar debido a que recientemente habían regresado a clases presenciales después de haber permanecido en confinamiento por la pandemia del Covid-19 y se les dificultaba la interacción y participación con los investigadores; siendo esta dificultad superada debido a que los investigadores empatizaron con la población generando un ambiente de seguridad y confianza.

De igual manera se esperaba encontrar un grado alto de afectación de la ciberadicción en el rendimiento académico debido a que actualmente el mundo vive la era digital y muchas actividades dependen del uso de aparatos tecnológicos y los hallazgos fueron parcialmente diferentes.

El presente estudio desarrollado en jóvenes de 11 grado de la institución educativa divina pastora, del distrito turístico y especial de Riohacha, el cual permitió generar evidencias a nivel local, en la cual, la ciberadicción predice menor o bajo rendimiento académico. Se logro comprobar que este tipo de ciberadicción como es los juegos online es indicativo de presentar un bajo desempeño académico, demostrando un 1.89% en total entre un rendimiento bajo, siendo la afectación leve.

Por lo que es indispensable, tener presente que, en la mayoría de las situaciones, los adolescentes tienen acceso a varios dispositivos electrónicos, como teléfonos, tablets y computadoras.

Se puede concluir que el nivel de generalización de estos resultados es bajo, debido a que la población estudiada es pequeña, existiendo en Riohacha grandes poblaciones de estudiantes cursando último grado de educación media.

A nivel personal, realizar esta investigación permitió desarrollar habilidades investigativas y ampliación del vocabulario profesional en los investigadores de este estudio.

Por último, se concluye que la investigación Ciberadicción y rendimiento académico en estudiantes de grado 11 de una institución educativa del Distrito Especial, Turístico y Cultural de Riohacha es importante para la facultad de psicología debido a que sirve como base para futuras investigaciones en cuanto a psicología educativa, las cuales podrían ser abordadas a través de proyectos de grado y semilleros de investigación de estudiantes en pregrado.

## Recomendaciones

Teniendo en cuenta los hallazgos encontrados se direccionan las siguientes recomendaciones:

- A la Institución Educativa Divina Pastora en sus reuniones con los padres de familia de los estudiantes que participaron en el estudio orientarles que los computadores de uso común en la familia no estén en la habitación del adolescente, sino que, por el contrario, esté en un sitio que la familia frecuente, como el comedor. Además, es recomendable que el adolescente no pase mucho tiempo jugando solo con el computador. Su uso no debe prohibirse, pero sí restringirse, estableciendo horarios en los que será posible su uso y siendo estrictos al momento de permitirles la conexión al mundo virtual. Además, es aconsejable que los padres deben estar al tanto de todo lo relacionado con las nuevas tecnologías e internet, deben conocer los juegos que existen y con los que sus hijos juegan para saber si son adecuados para ellos o no.
- La institución educativa les restrinja a los estudiantes llevar aparatos electrónicos durante el desarrollo académico, ya que se ha evidenciado que hay una decadencia en el rendimiento académico debido que los estudiantes prefieren estar pendiente al mundo virtual, en vez de prestarle atención a las clases.
- Al área de deportes de la institución educativa hacer pausas activas de toda la parte de movilidad articular, estiramientos y ejercicios básicos; ya que ayuda a prevenir el estrés, tener un descanso en el cerebro, fomentar mejor el ánimo y una mejor circulación en la sangre.
- Combinar el uso del internet con otras actividades diferentes que ayuden a no aferrarse solo en un dispositivo por mucho tiempo, ya que así ayudara a no tener una adicción.
- Al equipo interdisciplinario, y docentes en general a motivar y crear conciencia utilizando estrategias como psicoeducación, talleres sobre el uso adecuado e inadecuado del internet para lograr tener y manejar un buen uso de los recursos tecnológicos en cualquier sitio donde se encuentre; ya que se podría implementar o agregar dentro de su cronograma académico.

## Referencias

51068081.pdf. (s. f.). Recuperado 30 de abril de 2022, de

<https://core.ac.uk/download/pdf/51068081.pdf>

*Adicción A Internet: Síntomas Físicos Y Psicológicos* - ... (2012, marzo 11). Taringa!

[https://www.taringa.net/+salud\\_bienestar/adiccion-a-internet-sintomas-fisicos-y-psicologicos\\_1396vp](https://www.taringa.net/+salud_bienestar/adiccion-a-internet-sintomas-fisicos-y-psicologicos_1396vp)

Aguirre, J. (2014). *Actores, relaciones y estructuras: Introducción al análisis de redes sociales*.

[https://www.academia.edu/69890868/Actores\\_relaciones\\_y\\_estructuras\\_introducci%C3%B3n\\_al\\_an%C3%A1lisis\\_de\\_redes\\_sociales](https://www.academia.edu/69890868/Actores_relaciones_y_estructuras_introducci%C3%B3n_al_an%C3%A1lisis_de_redes_sociales)

Amar, J. A., Llanos, R. A., & Acosta, C. (2003). *FACTORES PROTECTORES: UN APORTE INVESTIGATIVO DESDE LA PSICOLOGÍA COMUNITARIA DE LA SALUD*. 11, 16.

Aprovat, C. (2014, enero 23). ADICCIONES TECNOLÓGICAS | Aprovat Adicciones. *Fundación Aprovat*. <http://www.aprovat.org/adicciones-tecnologicas/>

Arenas, M. F. (2020, noviembre 25). *Adolescencia | PDF | Adolescencia | Adultos*. Scribd.

<https://es.scribd.com/document/485837071/Adolescencia>

Brenner, V. (1997). Psychology of Computer Use: XLVII. Parameters of Internet Use, Abuse and Addiction: The First 90 Days of the Internet Usage Survey. *Psychological Reports*, 80(3), 879-882. <https://doi.org/10.2466/pr0.1997.80.3.879>

Calvet, M. L. M., Acosta, A. G. D., Diaz, L. H. R., Chocano, A. S. D., Iparraguirre, C. A. A., Villalba, O. R., Peruano, D. B., Espinoza, J. U., Limache, J. Y., & Fernandez, E. (2017). Procrastinación y adicción a redes sociales en estudiantes universitarios de pre y post grado de Lima. *Horizonte de la Ciencia*, 7(13), 63-81.

Ciberbullying y Ciberadicción. (2019, noviembre 10). *Yennifer Villarreal*.

<https://ciberbullying843504882.wordpress.com/home/>

Colina, L. C. (2008). LAS TIC EN LOS PROCESOS DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE EN LA EDUCACIÓN A DISTANCIA. *Revista de Educación*, 21.

Cordellat, A. (2019, diciembre 20). *Adicción al juego online*. <https://www.webconsultas.com/mente-y-emociones/adicciones/que-es-la-adiccion-al-juego-online-y-a-quien-afecta>

Echeburúa, & de Corral. (2018). *Adicción a las nuevas tecnologías y a las redes sociales en jóvenes:*

*Un nuevo reto Addiction to new technologies and to online social networking in young people: A new challenge*. 7.



- García del Castillo, J. (2017). Adicciones tecnológicas: El auge de las redes sociales. *Infonova*, 73-86.
- Gavilanes, G., & Margarita, G. (2015). *Adicción a las redes sociales y su relación con la Adaptación conductual en los adolescentes*. <https://repositorio.pucesa.edu.ec/handle/123456789/1137>
- Goyes Morán, A. C. (2015). *Qué piensan, quieren y esperan los jóvenes de hoy? Investigaciones sobre las creencias de los estudiantes de colegios oficiales de Bogotá*. Universidad de la Salle.
- Guarín, G. D. H., & Pacheco, A. A. C. (2014). *INFLUENCIA DE LAS REDES SOCIALES DE INTERNET EN EL RENDIMIENTO ACADEMICO DEL AREA DE INFORMATICA EN LOS ESTUDIANTES DE LOS GRADOS 8° Y 9° DEL INSTITUTO PROMOCION SOCIAL DEL NORTE DE BUCARAMANGA*. 95.
- Guarín y Pacheco—*INFLUENCIA DE LAS REDES SOCIALES DE INTERNET EN EL*.pdf. (s. f.). Recuperado 27 de abril de 2022, de <https://core.ac.uk/download/pdf/51068081.pdf>
- Jodar, M. L. (2020, marzo 12). *La Asociación Española de Villa María y Villa Nueva celebró 130 años de vida*. España Exterior. <https://www.espanaexterior.com/la-asociacion-espanola-de-villa-maria-y-villa-nueva-celebro-130-anos-de-vida/>
- Josefina Quintero-Corzo, Raúl Ancízar Munévar-Molina, & Fabio Ignacio Munévar-Quintero. (s. f.). *(PDF) NUEVAS TECNOLOGÍAS, NUEVAS ENFERMEDADES EN LOS ENTORNOS EDUCATIVOS*. vip.ucaldas.edu.co. Recuperado 27 de marzo de 2021, de [https://www.researchgate.net/publication/316353302\\_NUEVAS\\_TECNOLOGIAS\\_NUEVAS\\_ENFERMEDADES\\_EN\\_LOS\\_ENTORNOS\\_EDUCATIVOS](https://www.researchgate.net/publication/316353302_NUEVAS_TECNOLOGIAS_NUEVAS_ENFERMEDADES_EN_LOS_ENTORNOS_EDUCATIVOS)
- Jurkowski, L. (2016, noviembre 5). *6 síntomas de la adicción a Internet*. Noticias de El Salvador - elsalvador.com. <https://historico.elsalvador.com/historico/189359/padeces-alguno-6-sintomas-de-la-adiccion-a-internet.html>
- Kuss, D. J., & Griffiths, M. D. (2012). Internet and Gaming Addiction: A Systematic Literature Review of Neuroimaging Studies. *Brain Sciences*, 2(3), 347-374. <https://doi.org/10.3390/brainsci2030347>
- Kuss, D. J., Pontes, H. M., & Griffiths, M. D. (2018). Neurobiological Correlates in Internet Gaming Disorder: A Systematic Literature Review. *Frontiers in Psychiatry*, 9. <https://www.frontiersin.org/article/10.3389/fpsy.2018.00166>
- López, A. L. (2004). *Adicción a Internet: Conceptualización y propuesta de intervención*. 30.
- Marquez, J. (2015, mayo 18). Ciberadicción. *Neuroespai*. <https://www.neuroespai.com/ciberadiccion-eres-adicto-a-internet/>

- Martínez, F. J. S. (2012, enero 23). PSICOLOGOPLUS: «LAS ADICCIONES PSICOLÓGICAS» (1ª PARTE) Publicado en «Voces de Cuenca» el 23-1-2012. *PSICOLOGOPLUS*.  
<https://psicologoplus.blogspot.com/2012/01/las-adicciones-psicologicas-1-parte.html>
- MILLA MORALES, I. F., & ROJAS CHUQUINO, J. C. (2018). *Relación entre ciberadicción y el rendimiento académico de los estudiantes del segundo año de educación secundaria en el colegio Trilce, sede Los Olivos*. <https://1library.co/document/z125dney-relacion-ciberadiccion-rendimiento-academico-estudiantes-segundo-educacion-secundaria.html>
- Minsalud. (1993). *Resolución 8430 de 1993—Colombia*. [www.redjurista.com](http://www.redjurista.com).  
[https://www.redjurista.com/Documents/resolucion\\_8430\\_de\\_1993.aspx](https://www.redjurista.com/Documents/resolucion_8430_de_1993.aspx)
- Montoro, M. A., Lucera, M. H., & Díaz, I. A. (2016). Estudio evaluativo del impacto de las nuevas tecnologías en la juventud y adolescencia en la Provincia de Granada, España. *Revista Estudios Hemisféricos y Polares*, 7(4), 61-77.
- Navarro-, & Rueda. (2007). Adicción a Internet: Revisión crítica de la literatura. *Revista Colombiana de Psiquiatría*, 36(4), 691-700.
- Negrete López, J. P., & Verdesoto Basantes, M. G. (2018). *Tecnologías de la información y adicciones: Las principales consecuencias culturales de las ciberadicciones a redes sociales para los jóvenes en su etapa adolescente. Liceo Henry Davis, Primero, Segundo y Tercero de Bachillerato*. <http://www.dspace.uce.edu.ec/handle/25000/16494>
- Neurosalus. (2017, abril 21). *TIPOS DE ADICCIÓN A LAS TIC – CENTRO DE TRATAMIENTO NEUROSALUS*. <https://www.neurosalus.info/tipos-de-adiccion-a-las-tic/>
- PAD, S. (2016, enero 21). ¿Conocemos los riesgos que tienen los menores y jóvenes ante la tecnología? *SERVICIO PAD*. <https://www.madridsalud.es/serviciopad/conocemos-los-riesgos-que-tienen-los-menores-y-jovenes-ante-las-nuevas-tecnologias/>
- Profesora Visitante del Departamento de Ciencias de la Comunicación I – Universidad Rey Juan Carlos, URJC, España – [beatriz.catalina@urjc.es](mailto:beatriz.catalina@urjc.es), Catalina García, B., López de Ayala López, M., & García Jiménez, A. (2014). *Los riesgos de los adolescentes en Internet: Los menores como actores y víctimas de los peligros de Internet* (69.ª ed.). *Revista Latina de Comunicación Social*, RLCS. <https://doi.org/10.4185/RLCS-2014-1020>
- Prueba, P. (2018, marzo 22). *EL INTERNET, REDES SOCIALES Y MÓVIL*. *Instituto Úrsula Perona*. <https://institutoursulaperona.com/la-adiccion-internet-redes-sociales-movil/>
- Rivas, M. M., & Povedano, A. (2020). La Dependencia a las Redes Sociales Virtuales y el Clima Escolar en la Violencia de Pareja en la Adolescencia. *RISE*, 9(2), 213-233.

- Rodriguez, D. F. de A. A. (2022). Internet hace que la gente sea menos inteligente. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 6(1), 4681-4705. [https://doi.org/10.37811/cl\\_rcm.v6i1.1826](https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v6i1.1826)
- Rubio, J. A. P. (s. f.). *ENSEÑANZA 2.0: USO DE LAS REDES SOCIALES EN LAS PRÁCTICAS DOCENTES*. 327.
- Ruiz, Y. P., Nieto, R. M., & Vozmediano, M. M. (2019). Patrones de uso, control parental y acceso a la información de los adolescentes en la red. *Estudios sobre el Mensaje Periodístico*, 25(2), 995-1012. <https://doi.org/10.5209/esmp.64821>
- Sánchez Palacios, B. I., & Zambrano Vera, G. (2020). La ciberadicción en el rendimiento académico de los estudiantes de educación básica superior de la escuela Cicerón Robles Velásquez, 2019. *Caribeña de Ciencias Sociales*, agosto. <https://www.eumed.net/rev/caribe/2020/08/ciberadiccion.html>
- Suárez Cárdenas, D. A., Vega Barrientos, H. A., & López Pinzón, S. T. (2019). Ciberadicción en niños y adolescentes en Girón, Santander. *Amar, A.J, L & Acosta. (2003): Factores protectores: un aporte investigativo desde la psicología comunitaria de la salud. Psicología desde el caribe, Colombia. Retrieved from: https://www.redalyc.org/pdf/213/21301108.pdf. https://repository.ucc.edu.co/handle/20.500.12494/15501*
- Tareas, B. (2012, septiembre 23). *Adicción A Internet—Trabajos finales—791 Palabras*. Buenas Tareas. <https://www.buenastareas.com/ensayos/Adicci%C3%B3n-a-Internet/5479491.html>
- TIPANTUÑA CAIZA, K. M. (2013). *Adicción a internet y sus consecuencias en adolescentes de la ciudad de quito en el año 2013*. <https://1library.co/document/nq7652vy-adiccion-internet-consecuencias-adolescentes-ciudad-quito-ano.html>
- Torres, D., & Milena, L. (2018). *Prevalencia de esquemas maladaptativos tempranos en la adicción a redes sociales virtuales*. [Thesis, Corporación Universitaria Minuto de Dios]. <https://repository.uniminuto.edu/handle/10656/6536>
- Valera, E. (2019, octubre). *Adicción a Internet | Hospital Clínic Barcelona*. Clínic Barcelona. <https://www.clinicbarcelona.org/asistencia/vida-saludable/adiccion-a-internet>
- Velasquez, J. (2013, julio 30). *La ciberadicción puede generar alteraciones cerebrales similares a las que dejan el alcohol y las drogas*. Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano. <https://www.utadeo.edu.co/noticia/novedades/emisora-oyeme-ujtl/7451/la-ciberadiccion-puede-generar-alteraciones-cerebrales>

## Apéndices

### CONSENTIMIENTO INFORMADO – REPRESENTANTE LEGAL

Riohacha, 7 de Marzo de 2022

Cordial saludo,

Su hijo(a) o apoderado(a) es invitado a participar en la investigación:

Ciberadicción Y Rendimiento Académico En Estudiantes De Grado 11 Del Distrito Especial, Turístico Y Cultural De Riohacha – La Guajira

El objetivo de la investigación consiste en:

Analizar los efectos, tipos y signos de la ciberadicción, así como también describir su incidencia en el rendimiento académico de los estudiantes, y su relación entre la ciberadicción y rendimiento académico. las causas que conllevan a los adolescentes a una adicción al internet, se investigaran temas y conceptos como ciberadicción, rendimiento académico y las conductas preventivas para un buen uso del internet.

A continuación, se describen las condiciones de participación en la investigación:

1. La participación es libre y voluntaria. Luego de iniciada la investigación, ud. pueden decidir retirar a su representado y disentir cuando lo deseen.
2. Sus datos y resultados individuales serán usados únicamente con fines académicos, descartando cualquier uso económico, laboral o cualquier otro. En caso de tener dudas o reclamos al respecto, podrá comunicarse con el investigador (datos de contacto más adelante) y también podrá adelantar el debido proceso por medio de la Universidad Antonio Nariño, según lo establece la Ley 1090 de 2006 para la profesión de psicología; de igual manera, al tratarse de participantes menores de edad, recuerde que su representado es protegido por el Código de Infancia y Adolescencia, Ley 1098 de 2006.
3. Los datos y resultados individuales serán usados de manera confidencial, según lo exige el artículo 2 numeral 5 de la Ley 1090 de 2006 al rol del psicólogo. La única excepción a esta condición sucede si alguna autoridad judicial competente (por ejemplo, fiscalía) solicita a los investigadores el acceso a la información, o si hay inminencia de riesgo al bienestar físico o mental del participante. En cualquier instante se puede acceder a la información de su representado, previa solicitud escrita firmada por ud.
4. Los investigadores tienen el derecho de realizar publicación en medios de comunicación académicos como revistas, seminarios, foros, etc., de los resultados obtenidos en la investigación.
5. Los investigadores pueden cancelar o terminar unilateralmente la toma de datos o intervención, previa información a usted.
6. La medición o intervención presenta los siguientes beneficios o consecuencias positivas:

Para el colegio el reconocimiento de la magnitud de la problemática de la ciberadicción.

7. La medición o intervención presenta los siguientes riesgos:

La presente investigación es de riesgo mínimo, porque tal como se señala la Resolución 008430 del Ministerio de Salud, artículo 1, no se busca realizar intervención ni se trata de identificar o tratar aspectos sensitivos de su comportamiento.

## 8. Datos de contacto del Docente de Psicología de la UPC (tome nota de éstos)

Docentes	
Edgar Guillermo Pulido Guerrero Caballero C.C. 80075931 Bogotá <a href="mailto:epulido31@uan.edu.co">epulido31@uan.edu.co</a> 7270988	Nadia Melissa Villa  C.C. 39099319 <a href="mailto:nvilla19@uan.edu.co">nvilla19@uan.edu.co</a> 7270988
Practicantes	
Lina Paola Bernuy Programa Psicología X semestre Semestre C.C. 56099411 <a href="mailto:lbernuy11@uan.edu.co">lbernuy11@uan.edu.co</a>	Carlos Arturo Pereira D. Programa psicología X  C.C. 1090461222 <a href="mailto:cpereira22@uan.edu.co">cpereira22@uan.edu.co</a>

Para la aceptación de las condiciones señaladas, lo invitamos a diligenciar los siguientes datos.

Yo \_\_\_\_\_ (PADRE o representante legal 1), y yo \_\_\_\_\_ (MADRE o representante legal 2) en mi(nuestra) calidad de tutor o apoderado legal de: \_\_\_\_\_ (NOMBRE DEL MENOR O PARTICIPANTE) identificado con tipo y número de documento (CC) (TI) (RC) \_\_\_\_\_, de edad en años \_\_\_\_\_, certifico que me fue socializado el objetivo y fines de la investigación, así como de uso de los datos e información individual, y los riesgos asociados; de igual manera, certifico que la participación de mi representado sucede de manera libre y voluntaria, y estoy de acuerdo con ésta.

\_\_\_\_\_

Firma representante legal 1

\_\_\_\_\_

Firma representante legal 2

## **ASENTIMIENTO INFORMADO**

Riohacha, 7 de Abril de 2022

Cordial saludo,

Usted es cordialmente invitado a participar en la investigación:

### **Ciberadicción Y Rendimiento Académico En Estudiantes De Grado 11 Del Distrito Especial, Turístico Y Cultural De Riohacha – La Guajira**

El objetivo de la investigación consiste en:

Analizar los efectos, tipos y signos de la ciberadicción, así como también describir su incidencia en el rendimiento académico de los estudiantes, y su relación entre la ciberadicción y rendimiento académico. las causas que conllevan a los adolescentes a una adicción al internet, se investigaran temas y conceptos como ciberadicción, rendimiento académico y las conductas preventivas para un buen uso del internet.

A continuación, se describen las condiciones de participación en la investigación:


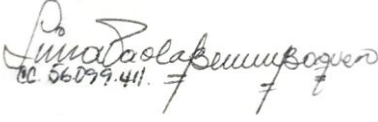

1. La participación es libre y voluntaria. Luego de iniciada la investigación, ud. pueden decidir retirarse y disentir cuando lo deseen.
2. Sus datos y resultados individuales serán usados únicamente con fines académicos, descartando cualquier uso económico, laboral o cualquier otro. En caso de tener dudas o reclamos al respecto, podrá comunicarse con el investigador (datos de contacto más adelante) y también podrá adelantar el debido proceso por medio de la Universidad Antonio Nariño de la ciudad de Riohacha, según lo establece la Ley 1090 de 2006 para la profesión de psicología; de igual manera, al tratarse de participantes menores de edad, recuerde que su representado es protegido por el Código de Infancia y Adolescencia, Ley 1098 de 2006.
3. Los datos y resultados individuales serán usados de manera confidencial, según lo exige el artículo 2 numeral 5 de la Ley 1090 de 2006 al rol del psicólogo. La única excepción a esta condición sucede si alguna autoridad judicial competente (por ejemplo, fiscalía) solicita a los investigadores el acceso a la información, o si hay inminencia de riesgo al bienestar físico o mental del participante. En cualquier instante se puede acceder a la propia información, previa solicitud escrita firmada por ud.
4. Los investigadores tienen el derecho de realizar publicación en medios de comunicación académicos como revistas, seminarios, foros, etc., de los resultados obtenidos en la investigación.
5. Los investigadores pueden cancelar o terminar unilateralmente la toma de datos o intervención, previa información a usted.
6. La medición o intervención presenta los siguientes beneficios o consecuencias positivas:

Para el colegio el reconocimiento de la magnitud de la problemática de la ciberadicción.

7. La medición o intervención presenta los siguientes riesgos:

La presente investigación es de riesgo mínimo, porque tal como se señala la Resolución 008430 del Ministerio de Salud, artículo 1, no se busca realizar intervención ni se trata de identificar o tratar aspectos sensitivos de su comportamiento.

## 8. Datos de contacto del Docente de Psicología de la UAN (tome nota de éstos)

	
<u>DOCENTES ASESORES</u>	
Edgar Guillermo Pulido Guerrero Caballero C.C. 80075931 Bogotá <a href="mailto:epulido31@uan.edu.co">epulido31@uan.edu.co</a> 7270988	Nadia Melissa Villa C.C. 39099319 <a href="mailto:nvilla19@uan.edu.co">nvilla19@uan.edu.co</a> 7270988
<u>PRACTICANTES</u>	
	
Lina Paola Bernuy Programa Psicología X semestre Semestre C.C. 56099411 <a href="mailto:lbernuy11@uan.edu.co">lbernuy11@uan.edu.co</a>	Carlos Arturo Pereira D. Programa psicología X C.C. 1090461222 <a href="mailto:cpereira22@uan.edu.co">cpereira22@uan.edu.co</a>

Para la aceptación de las condiciones señaladas, lo invitamos a diligenciar los siguientes datos.

Yo \_\_\_\_\_ identificado con tipo y número de documento (CC) (TI) (RC) \_\_\_\_\_, de edad en años \_\_\_\_\_, con mi firma certifico que me fue socializado el objetivo y fines de la investigación, así como de uso de los datos e información individual, y los beneficios y riesgos asociados; de igual manera, certifico que mi participación sucede de manera libre y voluntaria, y estoy de acuerdo con ésta.

---

Firma

**CUESTIONARIO DE CIBERADICCIÓN ADAPTADO POR ISABEL FABIOLA MILLA  
MORALES Y JANETH CORINA ROJAS.**

**DATOS GENERALES**

**Nombres y Apellidos:** \_\_\_\_\_

**Edad:** \_\_\_\_\_ **Sexo:** Masculino ( ) Femenino ( )

**Con quien vives:** Mama ( ) Papa ( ) Hermanos ( ) Otros: \_\_\_\_\_

Has perdido algún año escolar: **Si** ( ) **No** ( ) Cual \_\_\_\_\_

Eres repitente: Si ( ) No ( ) Has pausado sus Estudios: Si ( ) No ( )

Estas Embarazada Actualmente: Si ( ) No ( ) Tienes Hijos: Si ( ) No ( )

**INSTRUCCIONES:**

Responde las siguientes preguntas lo más sincero que puedas, marca con una X en los recuadros.

<b>PREGUNTAS</b>	<b>Nunca</b>	<b>Rara Ve</b>	<b>A Veces</b>	<b>Con Frecuencia</b>	<b>Siempre</b>
1. Prefiero las redes sociales, en comparación con el resto del internet.					
2. Me conecto a la red social de mi preferencia.					
3. La cantidad de veces que me conecto al día para ver a mi comunidad virtual es.					
4. Reviso mi cuenta Facebook, Twitter, MySpace u otras redes sociales anteponiendo a cualquier actividad que tengas que hacer.					
5. Cuelgo fotografías en mi perfil.					
6. Cuelgo videos en mi perfil.					
7. Pierdo horas de sueño y descanso debido a que me conecto a la red social.					
8. Cuando estoy conectado a la red social pierdo la noción del tiempo.					



<p><b>9.</b> Lo primero que hago cuando llego a casa después del colegio es conectarme a la red social pierdo la noción del tiempo.</p>					
<p><b>10.</b> Si tengo algún problema me conecto a la red social para distraerme.</p>					
<p><b>11.</b> Prefiero los juegos online, en comparación con el resto del internet.</p>					
<p><b>12.</b> Me conecto a los juegos online de mi preferencia.</p>					
<p><b>13.</b> La cantidad de veces que he faltado al colegio debido al juego online es.</p>					
<p><b>14.</b> Apuesto dinero cuando juego en internet.</p>					
<p><b>15.</b> Después de perder en el juego online, siento ganas de volver lo antes posible para ganar y recuperarme.</p>					
<p><b>16.</b> Me siento ansioso, Nervioso, deprimido o aburrido cuando no estoy jugando.</p>					
<p><b>17.</b> Pierdo horas de sueño y descanso debido al juego online.</p>					
<p><b>18.</b> Mi actividad académica se ve perjudicada por que dedico demasiado tiempo al juego online.</p>					
<p><b>19.</b> Decido pasar más tiempo en internet en lugar de salir con mis amigos o familia.</p>					
<p><b>20.</b> Lo primero que hago cuando llego a casa después del colegio es conectarme al juego online de mi preferencia.</p>					

## TEST DE USO DE INTERNET

**Kimberly Young**

Marque con una **X**, el casillero, para cada una de las 20 preguntas, que represente con mayor precisión lo que usted experimenta respecto al uso de internet:

<b>PREGUNTAS</b>	<b>Nunca</b>	<b>Rara mente</b>	<b>Ocasional mente</b>	<b>Frecuente mente</b>	<b>Muy a Menudo</b>	<b>Siempre</b>
1. ¿Con que frecuencia se encuentra con que lleva más tiempo navegando del pretender estar?						
2. ¿Desatiende las labores de su hogar por pasar más tiempo frente a la computadora, Tablet o celular?						
3. ¿Prefiere excitarse con fotos o videos a través de internet en lugar de buscar intimidad con su pareja?						
4. ¿Con que frecuencia establece relaciones amistosas con gente que solo conoce a través de internet?						
5. ¿Con que frecuencia personas del entorno le recriminan que pasa demasiado tiempo conectado a internet?						
6. ¿Su actividad académica (escuela, universidad) se ve perjudicada por que dedica demasiado tiempo a navegar?						
7. ¿Con que frecuencia chequea el correo electrónico antes de utilizar otras tareas prioritarias						
8. Su productividad en el trabajo se ve perjudicado por el uso de internet						
9. ¿Se vuelve precavido o reservado cuando alguien le pregunta a que dedica tiempo que pasa navegando?						
10. ¿Se evade de sus problemas de la vida real pasando un rato conectado a internet?						
11. ¿Se encuentra alguna vez pensando en lo que va hacer la próxima vez que se conecte a internet?						
12. Teme que su vida sin internet sea aburrida y vacía						
13. ¿Se siente molesto cuando alguien lo/a interrumpe mientras está navegando?						
14. ¿Con que frecuencia pierde horas de sueño pasándolas conectado a internet?						
15. ¿Se encuentra a menudo pensando en cosas relacionada a internet cuando no está conectado?						
16. ¿Le ha pasado alguna vez eso de decir “solo unos minuticos más” antes de apagar la computadora, Tablet o celular?						
17. ¿Ha intentado alguna vez pasar menos tiempo conectado a internet y no lo ha logrado?						

<b>18.</b> ¿Trata de ocultar cuanto tiempo pasa realmente navegando?						
<b>19.</b> ¿Prefiere usar más tiempo online que con sus amigos en la vida real?						
<b>20.</b> ¿Se siente ansioso, nervioso, deprimido o aburrido cuando no está conectado a internet?						